НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

GUIDES



DINO CRISIS

MESSIAH

MDK 2

PHARAOH

ICEWIND DALE

BABILON 5



Колонка главного редактора

В этом месяце никаких потрясений не случилось.

В том смысле, что никаких незапланированных суперхитов не вышло, и мы смогли поработать над материалами журнала спокойно и без излишней спешки.

Основное место (по количеству страниц) на этот раз у нас заняла экономическая стратегия Pharaoh. Ничего оригинального она собой не представляет, являясь очередным клоном бессмертного Sim City с той лишь разницей, что действие перенесено в Древний Египет. Однако технически выполнен Pharaoh великолепно и среди подобных себе игр вполне может претендовать на самую высокую оценку.

Хотя сам Pharaoh вышел довольно давно, дополнительная кампания для него под названием Cleopatra появилась как раз в этом месяце. Впрочем, учитывая время, необходимое для печати журнала, точнее будет сказать "в прошлом месяце", ибо читать этот номер "GUIDES" вы, уважаемые читатели, будете только в августе. Но, тем не менее, мы полагаем, что к этому времени еще не все из вас справятся с ролью градостроителя Древнего Египта – есть там свои сложности. Так что руководство наше своего читателя найдет.

Помимо Pharaoh в этом номере вы найдете и те игры, что пришлось перенести с прошлого месяца из-за Diablo II. Это Messiah, Dino Crisis и MDK 2. Судя по приходящей к нам почте, далеко не все еще разобрались с хитростями, придуманными в этих играх злобными разработчиками. Если вы – одни из этих людей, расслабьтесь – теперь ваши проблемы решены.

Есть хорошие новости и для любителей компьютерных ролевых игр. Встречайте Ice Wind Dale, господа! На наш субъективный взгляд, эта игра превосходит Diablo II (формально Ice Wind Dale тоже относится к "rogue", тому самому жанру, к которому причисляют и Diablo II). Конечно, если вы любите одно только действие и предельную простоту управления, то Diablo II тут недосягаем. А вот ежели вас более привлекают интересный и логичный сюжет, многочисленные квесты, очень грамотно для реал-тайма построенная система боя и умеренные по сегодняшним меркам системные требования, тогда Ice Wind Dale прочно выходит на передние позиции. Я нарочно не стал тут ничего писать про графику, поскольку в этом вопросе единого мнения быть не может. Кому-то придется по вкусу мрачноватая атмосфера Diablo II, кому-то – куда более жизнерадостный пейзаж Ice Wind Dale. Как говорится, на вкус и цвет товарища нет.

Возможно, этот номер несколько расстроит поклонников сериала "Вавилон 5". К сожалению, в этот раз нам пришлось немного ужать вашу рубрику. Но не волнуйтесь – с "Вавилоном" ничего не случилось, он никуда не исчезнет. И в следующем номере вас снова ждет встреча с любимыми персонажами одного из самых лучших научно-фантастических сериалов мирового телевидения.

Кстати, о следующем номере. Если не случится ничего непредвиденного (а с нашей жизнью ни в чем нельзя быть абсолютно уверенным), то в следующем номере вас ждет сюрприз. Хотя…хотя это будет даже не сюрприз, а сюрпризы.

Какие?

Не скажу. А то вам будет не так интересно (хе-хе). Стройте догадки и ждите следующего номера.

Искренне ваш, Андрей Шаповалов

"Навигатор Игрового Мира GUIDES" - приложение к журналу "Навигатор Игрового Мира"

Главный редактор
Андрей Шаповалов

Заместитель главного редактора
Владимир Веселов

Над номером работали:
Андрей Шаповалов
Владимир Веселов

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Авторы обложки
Александр Еремин и Ли

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы:
190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.aha.ru***)
Internet Service Provider ILM (***http://www.ilm.net)***

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати.
Свидетельство о регистрации ПИ №77-3960 от 14 июля 2000 г.

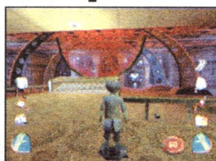
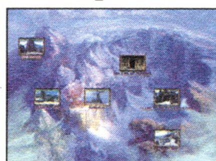
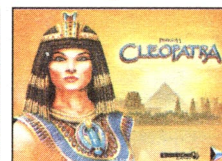
Электронный спуск и вывод фотоформ: "Делай вывод", (095) 790-0883,
(095) 790-0884, (095) 724-4491
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП ИПК "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 17.000 экз. Заказ 3799
Цена договорная.

Содержание







Управление

Если вы играли в Resident Evil, то освоить управление в игре не составит для вас большого труда. А вот если не играли (позор на вашу седую голову, классику нужно знать!), то вас пару раз убьют, прежде чем освоитесь с клавиатурой.

Z - инвентарь
B - целиться
C – активировать/стрелять (при прижатом B)
V – бег

Комбинированное оружие

Все три вида оружия, что есть в игре можно, да что там, нужно апгрейдить. Например, как отапгрейдить пистолет. Для этого выберите его сперва в инвентаре. Потом в этом же окошке (а не в том, где выбирают патроны) выберете запчасти для пистолета, вот и все.

Generator area

Реджина, Рик и Джэил строят предположения о том что же здесь в конце-то концов случилось. После того как Рик уйдет, пошерудите в подсобке и возьмите ключ (Screen shot 1). Стеллаж можно подвинуть. На полке всегда лежит что-то полезное. Отправляйтесь вместе с Гэилом в комнату с генератором (подойдите к проволочной двери, из которой только что вышли). Не забудьте обыскать растерзанное тело, что найдете по дороге. Гэил останется охранять вход, а вам предстоит восстановить подачу энергии. Заходите в комнат с генератором, подойдите к окошку с предохранителями (Screen shot 2.). Цвет предохранителей должен соответствовать цвету рубильников, расположите их в следующем порядке: красный, синий, зеленый, серый. Опустите рубильники... Что-то случилось снаружи.

Покиньте комнату с генератором. Капита-а-ан? Ты где?

Не может быть, динозавр! Если вы играете не на Easy, то замочить раптора будет не так-то просто, лучше всего убежать. Но осторожней, эта тварь умеет перепрыгивать через ограждения.

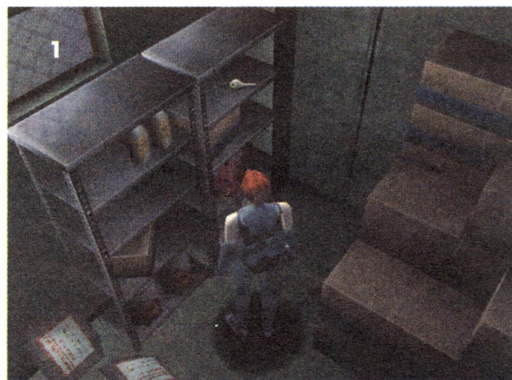
Control room

Зайдите в здание через синюю дверь и пролезьте через вентиляцию (ну прямо не девушка, а Бэтмен!). Спуститесь через первое же вентиляционное отверстие. На стене табличка - Control room, значит нам сюда дорога. Захоите в комнату с компьютерами и поговорите с Риком. Выйдите обратно в коридор, шкафчик (E-Box) на стене – некое подобие сундуков из Resident Evil, но для того чтобы их открыть, нужны ключи (Plug), в любом новом E-Box можно взять предметы из ранее открытых шкафчиков (кнопка Access). За дверью под вентиляционным отверстием будет комната, в которой можно записаться. Включите энергию (красный огонек на стене - Screen shot №3.), прочитайте файлы в компьютере. В тумбочке можно найти Plug. Возьмите шотган, DDK Disc H и Panel Key II. За трупом мужчины (вот кто дверь-то перепачкал!) – шкаф с электронным замком (Код: 0375) найдете Entrance Key. Когда вы захотите покинуть комнату – предложат записаться.

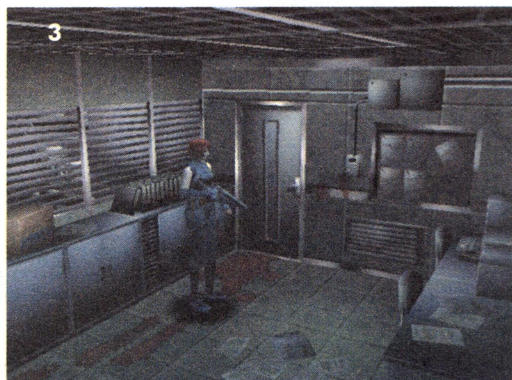


Доктор Кирк (Dr. Kirk)

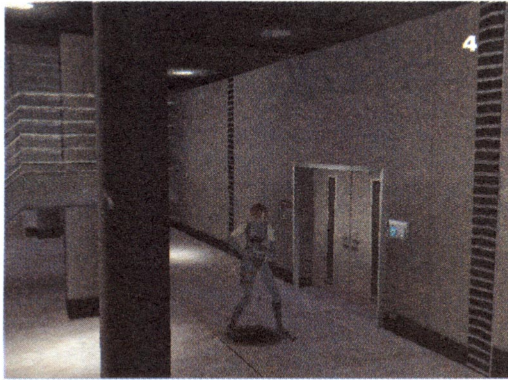
Миссия Реджины, Рика и Гэила - найти и охранять доктора Кирка. Динозавры и прочая нечисть – дело рук и мозгов вот этого господина. 29 лет, специалист по новым видам энергетики, типичный задохлик в белом халате. Вечно что-то скрывает.


1


2


3

Noli me tangere


4

Locker Room`s

Будьте осторожней с рептилией! Ее можно запереть лазерными лучами в тупичке, но лучше убить. Выходите в холл с лестницей (двустворчатая дверь (Screen shot №4.), откройте большую дверь, используя Entrance Key. Выйдите на улицу, у пожеванного трупа возьмите DDK Card N (Screen shot №5.). Возвращайтесь в холл и поднимайтесь на второй этаж. (Тумбу наверху можно подвинуть под ней либо наркотики, либо аптечка.)

Second floor

Осторожно, здесь два раптора! Один ободрал диван и бродит по коридору (иногда его можно застать спящим), второй появится позже. В баре (дверь напротив окна) обитает еще одна ящерица-переросток. Ее можно просто усыпить – сюда вы больше не зайдете. Чтобы получить части оружия введите код: 7687. Соедините их с пистолетом – он станет немного сильнее. Выйдите обратно в коридор, рядом с оборванным диваном дверь, код для нее: HEAD. В комнате вас ждет умирающий ученый. Поговорите с ним. Пройдите чуть дальше и если вы лишком близко подошли к окну... Встречайте его! Тиранозавр Рекс собственной персоной! Самое ужасное - его нельзя убить. Тварь выбьет стекло и сожрет ученого, проскользните мимо тиранозавра к двери. Снова зайдите в эту же комнату. В правом углу комнаты стенд с наградами – подействуйте на него сперва LEO card (в первый слот) потом SOL card (во второй слот) она откроется, введите код: 705037 получите L Key Card. (Screen shot №6.)

Спускайтесь на первый этаж, в двери под лестницей откройте замок, введя код: NEWCOMER.


5

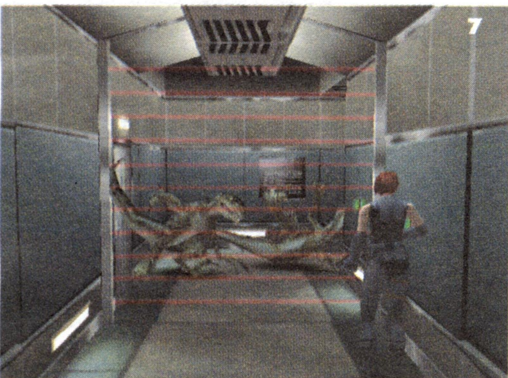
Training Room

В офисе прочитайте записки, возьмите, что нужно из красного шкафчика на стене. Идите в Training Room (дверь слева), там Рик вроде бы кого-то увидел на мониторе. Рапторов, которые неожиданно появятся в коридоре можно оглушить холодным душем (зеленая кнопка на стене справа). Спрячьтесь от них за лазерной стенкой (Screen shot №7.) и пристрелите из пистолета. В Training Room (комната с компьютерами) возьмите B1 Backup Generator Key (на одном из компов), осторожней на вас нападет раптор! Когда горит надпись Danger!, нужно жать на все кнопки (вообще-то, конечно, на кнопку стрельба, но вряд ли вы в этот момент вспомните, какая из них "стрельба") тогда Реджина оттолкнет тварь и Джэил сможет пристрелить рептилию. Отправляйтесь включать резервный генератор. Это на улице, за дверью из металлической сетки, недалеко от того места, где вы начали игру (Screen shot №8.). Деревянный ящик, можно подвинуть – под ним обычно лежит пузырек химии. Нужно спуститься по лестнице вниз. Из шкафчика на стенке возьмите запасной предохранитель и поставьте его в пустой слот за стеклом. Поставьте предохранители в таком порядке: красный, синий, зеленый, серый. Опустите рубильники. Подвиньте стеллаж рядом с рычагами, найдете еще один Plug. Теперь нужно вернуться в Control Room (комната, где сидит Рик), но перед этим запишитесь!


6

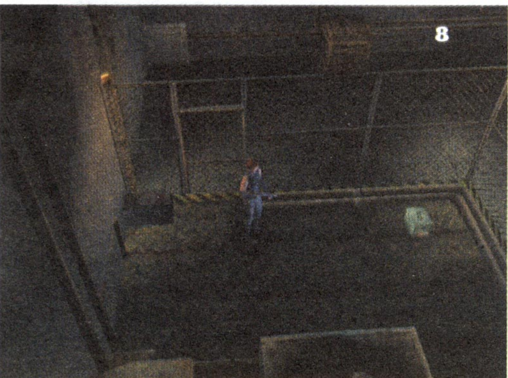
Выбор сценария

Пришел сигнал с просьбой об помощи, диверсанты не знают от Купера (радист, мыто с вами знаем, что его съели в начале игры) или от Тома (нашего шпиона) и Рик собирается пойти посмотреть, кто там из наших в живых остался. Гэил настаивает на том, чтобы пойти в подземелье, потому что заметил на мониторе человека, похожего на доктора Кирка. После того как Рик и Джэил поцапаются, у вас появится выбор – пойти за Джэилом (первая опция) или за Риком (вторая опция). Лучше идите за Риком, а то потом совесть мучить будет.


7

1. Идти за Гэилом (Follow Gail)

Следуйте за капитаном, спуститесь по лестнице и увидите динозавриков (ну прямо Затерянный Мир!) (Screen shot №9.), не стоит обращать на них особого внимания. Идите в комнату справа, пошарьте в шкафах найдете аптечку и Plug, возьмите Soldier ID Card. Покиньте комнату (тут вы можете сохраниться). Идите в другую дверь (Screen shot №10.), встретите Гэила. Когда тот убежит за доктором Кирком, откройте дверь справа от решетки. Как только вы подойдете к щитку на стене из него выпрыгнет раптор. Снова надпись Danger! Если вы достаточно быстро будите молотить по клавиатуре, раптора убьет током. Заходите в двустворчатые двери, соберите инвентарь и обратите внимание на труп. Теперь действуйте так, если бы вы пошли за Риком. То есть, поднимайтесь по лестнице на улицу и идите в дверь затянутую металлической сеткой (Screen shot №11.).


8

2. Идти за Риком (Follow Rick)

Следуйте за Риком (в южную дверь, это снова на улицу) (Screen shot №11.). Прикончите или проскочите мимо двух Рапторов, по дороге не стесняйтесь подбирать патроны для дробовика, и идите через коричневую дверь на улицу. О, черт! Птеродактиль! Отбейтесь от крылатого и подберите выпавшее оружие. Пройдите вперед, пока не увидите ворот с надписью "R-6", справа есть дверь – нам туда. (Из деревянных ящиков возьмите ключ, чтобы открыть E-box.) В комнате найдете Тома

Гэил (Gail)

Командир Гэил – начальник подразделения, в котором служит Реджина. Настоящий сатрап и гад. Суровый накаченный блондин, неплохо стреляет. Впрочем, к концу игры он становится даже сипатичен.



Noli me tangere



Реджина (Regina)
Главная героиня игры, именно ею вам придется управлять. Миленькая рыжая девчушка с короткой стрижкой, хорошеньким личиком, спортивной фигурой и твердым характером. Специалист по оружию и девирсионным операциям.

(это наш человек, который шпионил за профессором Кирком). Получите DDK disc и не забудьте взять другой DDK disc со стола. Теперь выбирайтесь на крышу (вторая дверь в этой же комнате) и как можно быстрее убегайте от птеродактилей (Screen shot №12.)! Спуститесь по лестнице вниз, загадка с шестью компьютерами и трубами решается так. Компьютеры расположены следующим образом (вид сверху):

6 (синий)	1 (красный)
3 (зеленый)	4 (зеленый)
2 (красный)	5 (синий)

Теперь нужно активировать их в той последовательности, как они пронумерованы. То есть:

1. Правый верхний - выбираете красный цвет.
2. Левый нижний - тоже красный.
3. Левый средний – зеленый.
4. Правый средний – тоже зеленый.
5. Правый нижний – синий.
6. Левый верхний – последний синий.

Выйдите наверх, снова проклятый птеродактиль! Но на этот раз на вашей стороне аэродинамические условия. Ну что, длиннокрылый, угодил в вентилятор? Так ему и надо! Хорошо хоть Реджину за собой не утащил. Идите туда, где вы видели самого первого птеродактиля, на платформе-лифте нажмите кнопку. Вернитесь обратно к Рику с Томом и забирайте их с собой. Когда спуститесь вниз, Рик попросит вас расчистить путь. Забирайтесь по лестнице к пульту управления и запрограммируйте подъемный кран на разгрузку контейнеров:

Первая программа:
2 вверх, 1 вниз, 1 влево, потом крюк (hook) и выполнить (start)

Вторая программа:
1 влево, отпустить (release), выполнить (start)

Третья программа:
2 вверх, 1 вниз, затем крюк, выход, выполнить (start)

Можете спуститься вниз, пройдите между контейнеров, для вас дверь справа... О! Много маленьких динозавриков кушают большого раптора. Смотрите, что станет с бедным Томом (даже после смерти он не захочет отдать нам Узи!). Не забудьте взять Soldier ID Card, теперь нам нужно будет включить лифт.

Underground
Идите в комнату с красным знаком на двери (Screen shot №13.), прежде всего, подберите Finger print device (небольшой компьютер) и DDK Disc E. Через холл выходите на улицу (там, где покореженные желтые фонари). Пройдя направо, увидите остатки бедолаги-ученого, подействуйте на его тело Finger print device. Возвращайтесь в Office room (это через тот коридор, где вы обливали рапторов водой) и используйте Military ID Card на синем компьютере (Screen shot №14.). Введите код: 47812. Теперь Реджине разрешен секретный доступ. Возвращайтесь к двум лифтам (через дверь под лестницей в холле), теперь вы можете спуститься вниз. В лифте вас поджидает встреча с еще одним доисторическим чемоданом, которому еще не успели приделать ручку.

B1 Hall Computer Room
Для того, чтобы дверь открылась, введите пароль: LABORATORY. Но, выйдя в коридор, не спешите отключать лазерную стенку – за ней два довольно голодных твари, которых можно легко расстрелять. В компьютерном зале (Computer Room) найдите компьютер с синим дисплеем и тремя полосками на нем, чтобы разблокировать дверь лаборатории введите пароль: 5037 (Screen shot №15.). Там же возьмите инструмент (по-моему это газовый ключ) из красного ящика, впрочем, вы можете сделать это и позже.

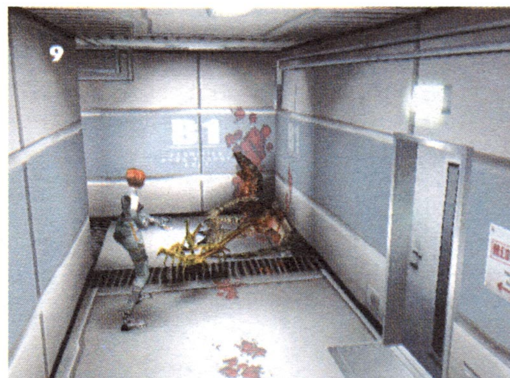
Research Meeting Room
В Research Meeting Room (белая комната со столом посредине) возьмите DDK Disc E. Там же на этажерке найдете Plug.

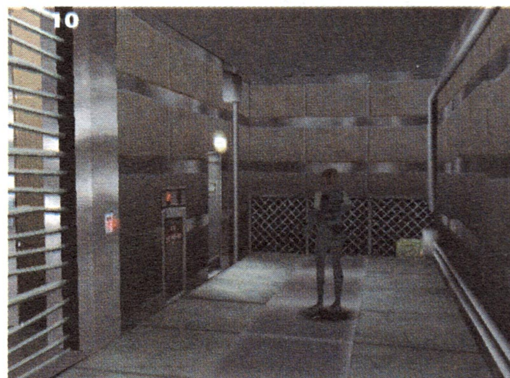
Gas Lab
В Gas Lab (Газовой Лаборатории), для того чтобы нейтрализовать ядовитый газ, нажмите синюю (первую), красную (вторую) и зеленую (третью) кнопки в следующем порядке:

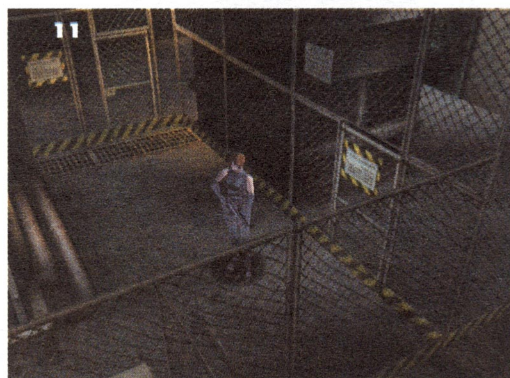
Синяя, синяя, зеленая, красная.

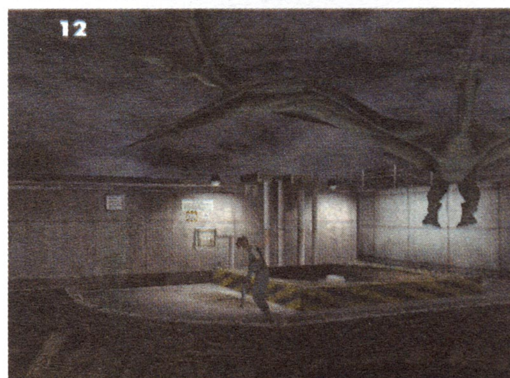
Парень в лаборатории даст вам B1 Key Chip, если вы убьете его (а соблазн велик :)), то не получите маленький ключик (small key). Когда вы обберете уже неподвижное тело ученого, в камеру заскочит раптор. Заприте его там и замучайте до смерти газами.

Data Base room
В Data Base room (комната с тремя рядами шкафов) используйте B1 Key Chip на компьютер с монитором в стене, код выцарапан на самом ключе - 3695 (Screen shot №16.). В этой же комнате можно найти дополнительные части к вашему пистолету


9


10


11


12


13



(Hand Gun Upgrade Part), они лежат между шкафами. Теперь используйте Key Chip для того, чтобы открыть data base machine (похожий на шкаф агрегат со светящейся зеленой полоской). Вы получите R Key Card (a L Key Card уже нашли в той комнате, где тиранозавр Рэкс чуть вас не сожрал).

Computer room

Снова идите в Computer Room, подействуйте Key Card`ом на одно из устройств доступа (по краям большой синий экран). На помощь Реджине придет Гэил. Экран поднимется, открыв еще одну дверь. Пароль: ENERGY. В этой небольшой комнатке (Simulate room) за этажеркой можно найти части к обрезу (shotgun upgrade part). Возвращайтесь в Computer Room.

Computer Room.

Воспользуйтесь газовым ключом и откройте data base machine (Screen shot №17.). Предстоит решить несложную головоломку, вроде пятнашек. Выполняйте действия в следующей последовательности:

Правую картинку поверните направо один раз.

Левую картинку не поворачивайте, поставьте как была.

Среднюю картинку поверните направо один раз.

После этого снова появятся две опции:

1. Если вы любите подраться - отправиться с Джэилом. Придется пострелять по рапторам, но от большинства пресмыкающихся можно легко убежать. Идти нужно туда, где вы передвигали контейнеры.

2. Если хотите еще поломать голову - отправляйтесь в Simulate room и мучайтесь с компьютером. У вас есть две попытки, чтобы запомнит и заново набрать те символы, которые выскакивают на экране, поэтому держите поблизости ручку и лист бумаги. Если не получиться – не расстраивайтесь, переходите к пункту №1.



Comunication room

Когда выберетесь к контейнерам, встретите Доктора Кирка и Джэила. Командир попросит вас пробраться в Comunication room. Вернитесь в 1F Control room (Screen shot №18.), зайдите в лифт - попадете в Comunication room. Возьмите из красного ящика на стене очередной Card. Через вторую дверь выйдите на крышу и идите пока не увидите две двери, нам сейчас в левую. Используете Card, чтобы включить антену. Выходите на свежий воздух... Мама, Ти-Рэкс! Бегите от него, спрячьтесь в угол возле двери и отстреливаться от тиранозавра из дробовика, обычно хватает трех-четырех выстрелов. Бегите в главный холл (там где лестница на второй этаж), за большой раздвижной дверью вас поджидают два птеродактиля. Идите в серую дверь (Screen shot №19.), будьте готовы к встрече с двумя рапторами, которые спрыгнут сверху. Просто бегите от них (в правую дверь!). Если вы поднимитесь по лестнице и пройдите налево – найдете базуку и немного патронов к ней (если вы играете на Easy, то она с самого начала у вас в рюкзаке)! Теперь и на Ти-Рэкса можно идти. Возвращайтесь вниз, предстоит немного поработать грузчиком. Коробки стоят так (b – маленькие коробки; B – большие коробки):



b
b
B1 B5
B2 B4
b
b B3

Поставить их нужно так:

b
b
B1 B4 B5

b
B2b B3



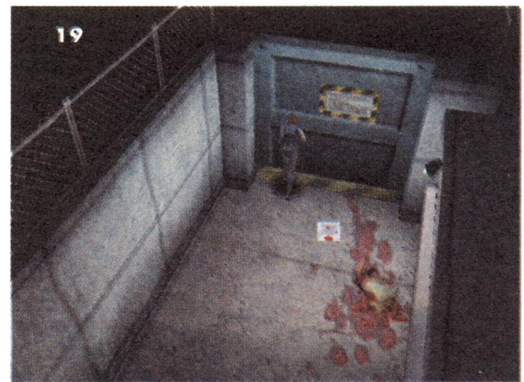


Делается это так, двигаете: B1 - вправо, B2 – вниз, B3 – вправо, B4 – вверх и не трогайте B5 (Screen shot №20.). Если вы ошиблись – просто покиньте комнату и зайдите снова. Путь свободен. Собирайте боеприпасы и идите в двойные двери. Покажут заставку. Как же достал проклятый T-Rex жрет все, что ни попадя! И ему все мало! Закусил вертолетом, а теперь гоняется за вами, бегая вокруг останков вертолета, стреляйте в тварюгу из базуки. Впрочем, можно и вовсе не стрелять по Ти-Рексу, но тогда придется дольше бегать. Потребуется три выстрела минимум, после чего появится Рик, теперь можете бежать к лифту.

Когда лифт остановится, попадете в весьма загаженный подземный коридор. Только маленькие динозаврики бегают здесь, не обращайте на них внимания. По правую руку от вас будет дверь в подсобку. Ха! Много маленьких пресмыкающихся кушают человеченку. Обыщите труп – еще одна карта доступа. Покиньте комнату и идите дальше. Справа - еще один лифт, там вас ждет Рик.



Research Facility B3
Кажется, одна из батарей вышла из строя, в Backup Power room (Screen shot №21.) можно найти запасную (а за шкафом – патроны для дробовика). Отнесите его Рику. В комнате, куда убежит мулат есть два E-box, подберите B3I, B3II и подвигайте шкаф (тут же можно записаться). Через вторую дверь вы попадете в Transport Passageway. Только вы подойдете к лестнице, появится два динозавра, таких вы еще не видели, из-за своих длинных когтистых лап они опаснее рапторов, но к счастью, не такие быстрые. Чтобы подвинуть контейнеры вам нужно будет забраться по лестнице, но сперва зайдите в Arsenal Storage (поднимающаяся вверх дверь, справа от лестницы).

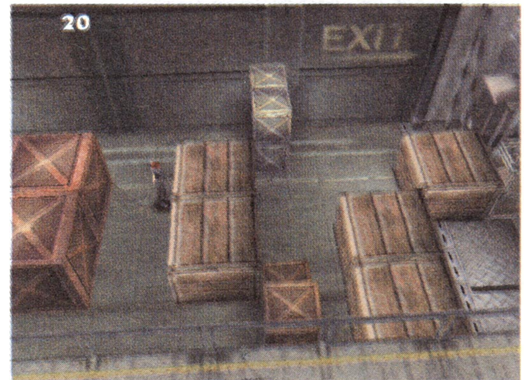

19

Arsenal Storage

Здесь бегает еще парочка хладнокровных тварей, возьмите B3III и Export Area Key. Можете вернуться обратно в гараж и подниматься по лестнице в кабинку управления. Используйте B3III, B3II и B3I – вам предстоит уже знакомая морока с подьемным краном. Смысл в том, чтобы освободит дорогу к телу ученрго. Составьте на пульте следующие программы:

Программа 1
3 вверх, крюк (hook), 2 влево, 1 вниз, отпустить (release), выполнить (start).
Программа 2
3 вверх, 2 вправо, крюк (hook), 2 влево, 1 вниз, отпустить (release), выполнить (start).
Программа 3
3 вверх, 1 вниз. 2 вправо, крюк (hook), выполнить (start).
Программа 4
2 вправо, отпустить (release), выполнить (start).
Программа 5
2 вправо, крюк.
Выход.

Возьмите с мертвого тела DDK Disc W. Возвращайтесь туда, где вы включали энергию, теперь можно пройти в двустворчатую дверь.


20

Research Lad
Выходите через двустворчатую дверь. Будьте осторожны! Два динозавра жаждут девичьего мяса. Предстоит пробежать через два коридора, покуда не окажетесь на втором этаже, возле вентиляционного отверстия (Screen shot №22.). По вентиляции попадете в коридор к Научному Залу (Research Lad Passageway). Только вы возьмете Key Card Lv C, которая небрежно валяется на бордюре, как появятся два весьма хищных и голодных динозавра. Поэтому лучше, не спеша, открыть E-box, что в противоположном конце коридора, зайти в Researcher Lounge (это дверь возле E-box), поговорит с Гэилом и подсобрать инвентарь. Вот теперь можете брать Key Card Lv C, разберитесь с выскочившей из-под пола тварью, идите в двухстворчатую дверь (Screen shot №23.). В комнате с зеленым столом и синим экраном со скошенными углами возьмите DDK Disc W.

Вернитесь обратно к вентиляционной шахте. Спуститесь в B3 (зеленый коридор), Рик свяжется с вами, ему частично удалось сломать защиту. Пройти нужно в Lounge room (Screen shot №24.), чтобы открыть дверь введите WATERWAY. Возьмите B2 Key Chip 2 и поговорите с Риком, у трупа на полу не забудьте забрать Plug, кроме того, в этой комнате можно записаться.


21

B3 Export
Рик попросит вас спасти ученого, который спускается в лифте – бегите на площадку. Лифт спустится и из него выйдет... Какой большой и зубастый ученый, подозрительно похож на тиранозавра. Ну как же он надоел! Ящерица-переросток попробует сожрать Реджину, заденет головой трансформатор (в высоком росте есть свои минусы) и надолго вырубится, заодно оставив вас без электричества. Нужно проделать ту же операцию с заменой батареи, только в обратном порядке. Отнесите White Battery в комнату Аварийной энергии (B3 Backup Power room) и поставьте ее на место. Расположите батареи в следующем порядке: красная, синяя, зеленая, серая, включите электричество (четыре цветные полосы на стене). Можно поднять дверь лифта, и собрать с трупов Port Card Key, DDK Disc D и Plug. Возвращайтесь к Рику.


22

Research Facility B2
В коридоре возьмите DDK Disc S, идите на второй этаж, вам нужно в ту дверь, что под вентиляционным отверстием (Screen shot №22.). В комнате охраны выключите сигнализацию (компьютеры с красными мониторами), найдите DDK Disc S и B2 Key Chip I. В висящий на стене компьютер с синим монитором вставьте ваш B2 Key Chip I и B2 Key Chip II, получите доступ к этой машине. Введите 0392, чтобы принять данные. Нужно так чтобы в правый столбец состоял из пустых шестиугольников, а левый наполовину из красных, наполовину из синих. На столике, возле трупа секретарши, стоит компьютер с плоским монитором, подействуйте на него ID Card и получите Dr.Kirk ID Card, код: 78814. Пароль к двери в “медном” коридоре (Screen shot №25.): STABILIZER.

Вы выйдите в уже знакомый коридор на втором этаже. Можно отключить лучи и пройти в лабораторию (Screen shot №26.). В большой белой лаборатории возьмите DDK Disc D и Plug, чтобы открыть электронный замок введите: 1281. Получите еще один апгрейд к шотгану.

Чтобы разблокировать дверь в коридоре введите DOCTORKIRK (Screen shot №27.). В следующей комнате используйте B2 Key Chip`ы, чтобы открыть двери.

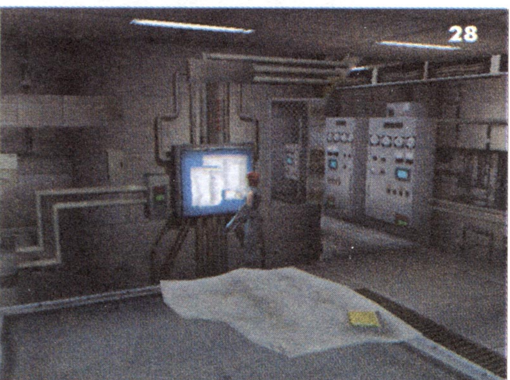

23











Third Energy Area
Реджина наконец-то добралась до святого святых – генераторов той самой Third Energy, которую открыл доктор Кирк. Чтобы выдвинуть мостик нажмите зеленую кнопку на стене и пройдите в следующий отсек. В комнате с графиком на мониторе возьмите Key Card Lv (нужно будет спуститься по лестнице на нижний уровень). Шкаф возле стенки естественно можно подвинуть, что ж у ученых была за мания прятать аптечки за шкафами, совсем что ли они от скуки на своем острове двинулись? Следующий отсек – энергоблок, на синем мониторе (Screen shot №28.) сыграйте в маленькую логическую игру. Смысл в том, чтобы картинки на активных панельках вместе составляли нужный рисунок. Выполните в следующем порядке:

Средний поверните налево.
Правый поставьте, как был.
Левый поверните налево.

Теперь вы получили доступ к компьютеру, который стоит в соседнем блоке (Screen shot №29.). Когда услышите стрельбу, возвращайтесь в энергоблок. Пробегите за доктором Кирком, попадете в его ловушку, а старине Гэилу придется вас спасать.

If you chose...
Теперь вам предстоит нелегкий выбор, от которого зависит конец игры.

Если вы выберете сторону Гэила (первый пункт) то получите Key Card Lv. A. Используйте ваш портативный компьютер (Finger Print Device) на докторе Кирке. Проверьте карту, чтобы найти стабилизатор и инициализатор (Stabilizer и Initializer), вам не нужно искать какие-либо составные части. Просто вернитесь на третий этаж, возьмите их из лаборатории и отнесите к двум слотам в генераторе Third Energy (см. сразу пункт №3 и №4). Но заскочите в лабораторию на втором этаже – непростительно пропускать дополнительные части для базуки.

Если вы выберете сторону Рика (второй пункт), то получите Key Card Lv. A и Design Disc и вам придется выполнить следующие действия:

1. Parts Storage
Используйте Design Disc на компьютер с тремя мониторами. Двигайтесь по цифрам в следующей последовательности: 3-6-7-2-0-4. Возьмите Core Part 1 и Core Part 2. Не пропустите части для вашей базуки (grenade part)!

В комнате с зеленым столом и разбросанными бумагами, за той дверью, что изображена на скриншоте (Screen shot №23.) вы должны взять Part I - A, Part I - B, и Part II - A. В компьютер с круглым экраном вставьте Design Disc и введите: 0204. На второй компьютер (рядом со столом) также нужно подействовать Design Disc, код для него: 0367. Идите в Stabilizer Lab.

2. Stabilizer Lab
В Stabilizer Lab (за большим стеклом) подействуйте Design Disc`ом на ящик с прозрачной стенкой. Возьмите Part II - B. Вставьте все части в компьютер со слотами в виде соты, вам предстоит немного попрактиковаться в соединении стабилизатора и инициализатора (просто поворачивайте деталь в средине экрана).

3. Third Energy B3 Section
Снова бегаем по мостикам с перилами. Включите компьютер во втором блоке . Вставьте Initializer в устройство на одном конце мостика.

4. Third Energy B2 Section
Справа от двух дверей есть лифт, который отвезет вас на второй ярус – вставьте в аналогичное устройство Stabilizer. Включите компьютер на противоположной стороне мостика и на первом ярусе возле того места, где вы подсоединили Initializer.

Энергия выйдет из-под контроля, беднягу Гэила придавит трубами, бегите к нему на помощь. После того как притащите командира к Рику, вам придется решить, чью сторону выбрать Гэила (первая опция) или Рика (вторая опция).

Концовка №1 (End Gail Suggestion)
Если вы пошли за Гэилом, то возвращайтесь в Special Arsenal Storage, вы найдете Гэила и доктора Кирка. Ваш командир погибнет, передав вам записи исследований доктор Кирка. Идите на причал (это там, где сгусток энергии не давал вам с Риком пройти).

Концовка №2 (End 1 Rick Suggestion)
Если вы пошли за Риком. Идите на причал (Sea Port), встретите Рика. Он попросит вас найти топливо - наберите из бочек на причале. Отнесите топливо Рику и снова возвращайтесь на причал.

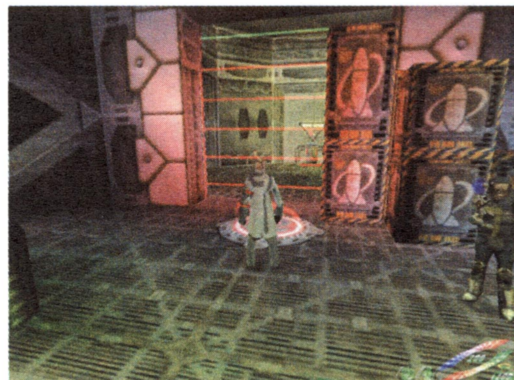
Концовка №3 (End 2 Rick Suggestion)
Если вы пошли за Риком. Идите на вертолетную площадку (Underground Heli Port), найдете доктора Кирка.

Впрочем, какую бы концовку вы не избрали - ждите встречи со своим старым знакомым, он уже подготовился к последнему свиданию: начистил до блеска свои большие зубы, сделал маникюр на передних лапках и почистил чешую.

P.S. По окончании игры вам в качестве награды выдадут базуку с бесконечным боезапасом.

▲













Много всего натворили люди за время своего царствования... Мессия прибудет на Землю на рубеже тысячелетий. А пока что Боб, херувим, должен подготовить все к Его прибытию – Боб должен очистить Землю от грешников. Этот малыш явился на Землю без оружия и какого-либо снаряжения, тут он не похож на Дюка Нюкема или Гордона Фримена. Но как вам понравится идея переселяться, при желании, в ЛЮБОГО персонажа игры? Ведь тогда вы будете использовать все возможности своего носителя, все его снаряжение и способности: вы сможете чинить механизмы, если вы рабочий, проводить различные эксперименты, если вы ученый, получать доступ к новейшему и самому мощному оружию, будучи командором, или даже пробираться крысиными ходами, если вы вселитесь в крысу. В конце концов вы сразитесь с самим Сатаной – судьба всего мира зависит от вас...

Игра пройдена на среднем уровне сложности "prophet".

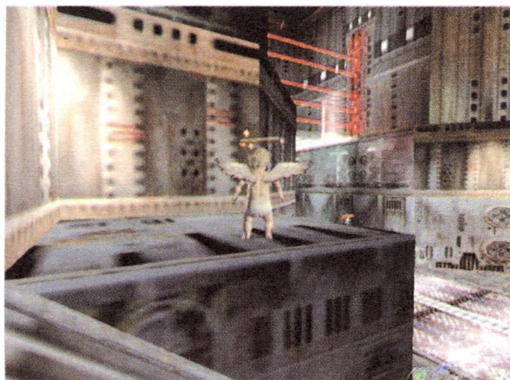
Shipping Sector

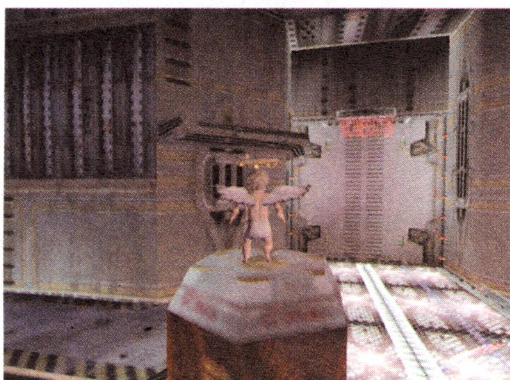
Бежим прямо, справа будет лестница, поднимаемся по ней наверх и пробегаем по мостику к большому ящику со взрывчаткой. Не обращайте внимания на рабочего, а активизируйте взрывчатку (клавиша Enter). Отбегите немного назад, чтобы не пострадать от взрыва, и подойдите к дверям, активизируйте их и идите внутрь. Поворачиваем налево, пробегаем мимо такого же полицейского, как "ваш", и спускаемся вниз по лестнице. За пультом стоит ученый – его надо пропустить, а вот ученый, стоящий у него за спиной, нам подходит. Переселяемся в него. Делать это надо быстро, поскольку полицейские, заметив Боба, сразу начинают по нему стрелять.

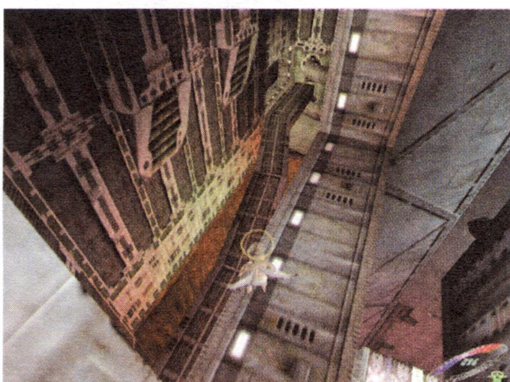
Возвращаемся к первому встреченному полицейскому и поднимаемся по лестнице. В дальнем конце помещения, на полу, есть красноватый круг – встаем в него , сканер распознает ученого, лазерная защита отключается — и мы можем войти внутрь. Подходим к пульту и с его помощью открываем ворота номер четыре (gate 4). Спускаемся туда, где вселились в ученого, и идем в ворота номер четыре. После небольшой процедуры опознавания ученого можно будет открывать вторую дверь. Пробегите чуть вперед и посмотрите направо, за ящики. Эти лазеры отключить нельзя, так что забирайтесь на ящики (на верхнем ящике подберите пулемет – скоро он нам пригодится) и просто перепрыгивайте лазерную защиту.

Бежим вперед по проходу и убиваем подозрительного полицейского. Покидаем тело ученого и спрыгиваем вниз. Слева стоят ящики, забираемся











по ним наверх и попадаем к вентиляторам. Чтобы взобраться на самый верх, воспользуемся потоками воздуха от вентиляторов, но сначала их надо поднять повыше. Спрыгивайте вниз, к панелям управления вентиляторами – первый вентилятор оставляем на месте, второй поднимаем на один уровень, третий – на два уровня. Выбираемся наверх и вселяемся в ученого-ядерщика, стоящего за пультом. Активизируем два пульта в этой комнате и два в смежной, только делать это надо быстро, затем идем к лифту, теперь им можно воспользоваться. Заходим внутрь и спускаемся в нижний отсек.

В отсеке идем направо и входим в дверь, затем во вторую. Слева стоят два солдата, сейчас к ним подходить нельзя, поэтому переселяемся в рабочего и идем к солдатам, за ними стоит женщина-командор. Переселяйтесь в нее, только следите, чтобы солдаты этого не заметили. Подходим к экрану в конце комнаты и получаем задание, затем активизируем пульт и открываем пятые ворота (gate 5). Рядом с рабочим-ядерщиком есть дверь – выходим через нее, затем проходим через ворота номер четыре (gate 4). Далее нам надо пройти в ворота три (gate 3) и ворота два (gate 2), но давайте сперва сходим за оружием.

Поднимайтесь по лестнице слева, бегите до полицейского и снова поднимайтесь по лестнице. Бегите в комнату, где мы в начале уровня активизировали ворота номер четыре; в той комнате, справа, есть дверь – заходим в нее. В конце помещения есть желтый квадрат на полу – встаем в него и забираем оружие. Теперь идем к воротам три (gate 3), затем входим в ворота два (gate 2). На нас нападают повстанцы и завязывается перестрелка. Наша задача сейчас – вселиться в последнего выжившего повстанца. Кстати, не забудьте захватить базуку за дальним ящиком. Открываем ворота номер один и выходим на улицу.

Old Town

Слева, около ворот с лазерной защитой стоят двое полицейских – вселяемся в одного из них и, попутно отстреливая повстанцев, бежим в дальний правый угол, туда, где за силовым полем стоит женщина-командор. Рядом с ней ящик со взрывчаткой; активизируем его — и он взрывается. Защита у командора отключилась, и теперь мы можем вселиться в нее и подняться наверх на лифте. Если взорвать ящик, когда прибудете наверх, – найдете под ним оружие. Идем направо, к турбине.

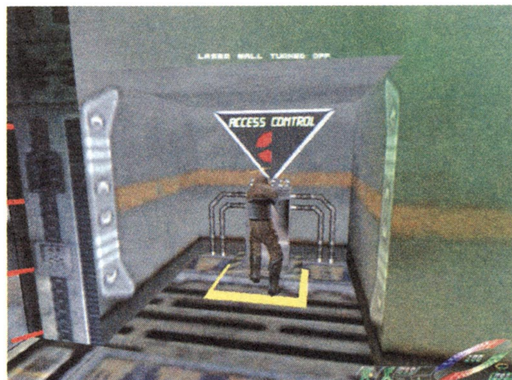
Активизируем турбину и стреляем по воротам с лазерной защитой – ворот больше нет и путь свободен, но раз уж нам подвернулась такая большая пушка, расстреляйте заодно уцелевших повстанцев. Спускайтесь вниз и идите туда, где были ворота с лазерной защитой. Поднимайтесь по лестнице и входите в дверь справа.

Бегите прямо и сбрасывайте “свое” тело в мусоросборник). Но этого недостаточно, мусорный коллектор наполнен только на пятьдесят процентов. Надо еще два тела... Одно ходит поблизости – рабочий. Вселяемся в него и сбрасываем тело в мусоросборник. Нужна еще одна тушка, где бы ее взять? Над мусоросборником — сразу два кандидата, да еще какие – ученые! Поднимаемся по лестнице и перелетаем на уступ, ведущий к обреченным докторам наук, под лазерной защитой просто проползаем и вселяемся в ученого, стоящего за пультом. Активизируем пульт — и второй ученый доводит уровень в мусорном коллекторе до ста процентов. Покидаем тело и выбираемся обратно, за лазерную защиту, вниз.

Активизируем пульт и поднимаемся по лестнице – контейнер с мусором уже поднимается на лифте. Забираемся на контейнер и перелетаем на уступ слева от заблокированной двери. Дверь открывается только на несколько секунд, так что не медлите и входите в мусоросжигательный отсек. Тут придется помучиться: забирайтесь на контейнер, потом еще на один, а оттуда запрыгивайте на трубу. По трубам вам надо забраться в нишу под потолком. Отсюда планируем на мостик и идем направо, входим в дверь.

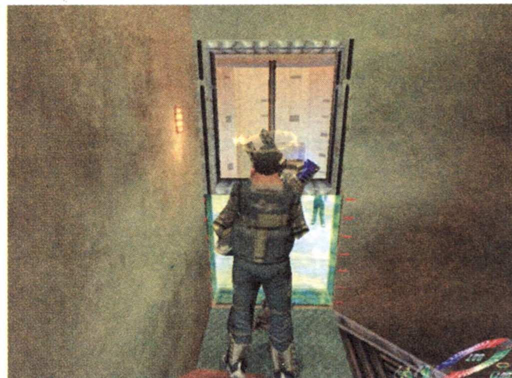
2 — 3799

Спрыгиваем вниз, вселяемся в одного из полицейских и затеваем между ними перестрелку. Нам надо успеть вселиться в последнего выжившего полицейского прежде, чем он успеет убить Боба. Нажимаем кнопку в центре — и полицейский, стоящий наверху, проваливается и сгорает. Заходим в лифт и поднимаемся наверх. Позади есть дверь - входим в нее и упираемся в тупик: идти некуда, но обратите внимание на двух крыс, бегающих по комнатке. Вселяемся в одну из них и идем крысиными ходами.

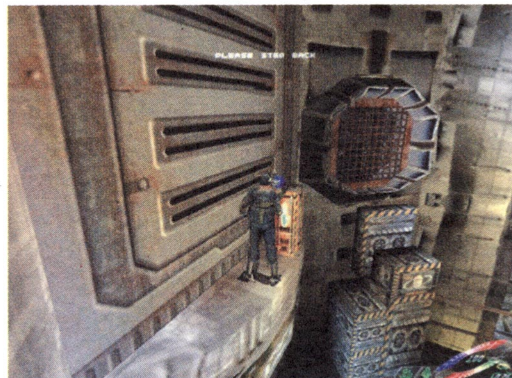


Лабиринт преодолеть не очень сложно, пользуйтесь костями от скелета – по ним можно ползать. После лабиринта ползем еще по одной трубе и выбираемся в комнатку с повстанцем; оставляем крысу и вселяемся в человека. Взрываем ящик, подбираем гранаты и проходим в следующую комнату, а оттуда на улицу. Там полно повстанцев.

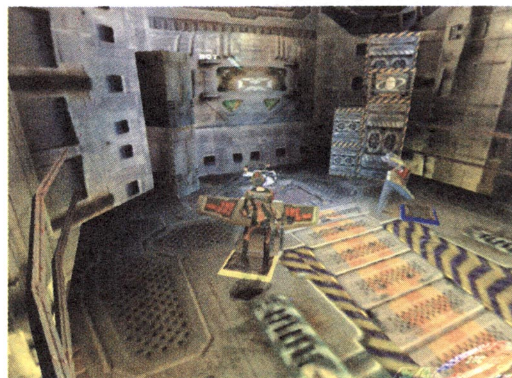
Идем направо, к мостику и затеваем перестрелку с полицейскими. За мостиком бежим налево, кидаем гранату в сторону пульта, чтобы открыть к нему проход, и активизируем его – мы сняли лазерную защиту с ворот на другой стороне улицы . Теперь нам надо вселиться в одного из полицейских и подождать, пока перестрелка не закончится. Добиваем уцелевших и идем на другую сторону улицы; лазерную защиту мы уже отключили, так что теперь можно беспрепятственно подниматься по лестнице. Слева активизируем взрывчатку – от взрыва разбивается стекло над закрытым входом. Забираемся на верхний контейнер, а оттуда перепрыгиваем в окно. Справа — окошко для оружия, активизируем его и берем базуку. Идем в проход направо и активизируем лифт, у выхода отключаем плазменную защиту и идем на улицу, к лифту. Он находится там, где мы ранее выходили на улицу из канализации.



Поднимаемся на лифте и входим в дверь. Чуть правее, около прохода, закрытого решеткой, есть ящик; взрываем его — и решетки как не бывало! Забираемся в проход и выбираемся из тела полицейского. Посмотрите вниз – над радиоактивными отходами есть труба, спрыгивайте на нее. В конце трубы есть проход – идем в него и вселяемся в командора. Выходим в дверь и попадаем в командный пункт. Пока что выходим в дверь и поднимаемся по лестнице. Мы вышли к двум пультам, активизируем бота с помощью одного пульта – теперь у нас есть дополнительная защита. Спускаемся обратно, в командный пункт и идем к лестнице.



За дверью в конце лестницы нас уже поджидают повстанцы. Убиваем злодеев и идем налево, выходим в первую дверь и попадаем на улицу. Проход дальше закрыт силовым полем, так что идем прямо, к турели и с ее помощью взрываем силовую защиту – путь свободен! В конце прохода заходим в помещение и смотрим донесение на экране. Неожиданно свет гаснет, но через несколько секунд включается снова. Справа есть пульт – открываем ворота с его помощью и выходим к повстанцам. Вселяемся в одного из них и идем в четвертые ворота, они находятся за ящиками. Пробегите немного вперед по коридору – слева дверь, но, чтобы попасть внутрь, надо пройти процесс распознания. Естественно, повстанца туда не впустят, так что вселяемся в полицейского — и без проблем проходим внутрь.



Бегите до сломанного элеватора в конце помещения. Чтобы им воспользоваться, вселяемся в рабочего. Поднимаем элеватор и спрыгиваем с него; нам надо спуститься в шахту, чтобы починить элеватор. Вот теперь можно подниматься наверх.

Выходим из элеватора и вселяемся в одного из солдат. Идем к двери, перед которой есть ступеньки, поднимаемся по лестнице и пережидаем небольшую перестрелку. Поднимаемся дальше. В следующей комнате слева — лифт, а справа — лестница наверх. Бежим вглубь, за лестницу и поднимаемся в туннель – на нас нападают повстанцы. Оставляем военного и вселяемся в одного из повстанцев. Бежим до конца туннеля, дальше спуск вниз – используйте приспособление повстанцев, чтобы безопасно спуститься. Тут тоже повсюду повстанцы – бегите налево, до конца туннеля.

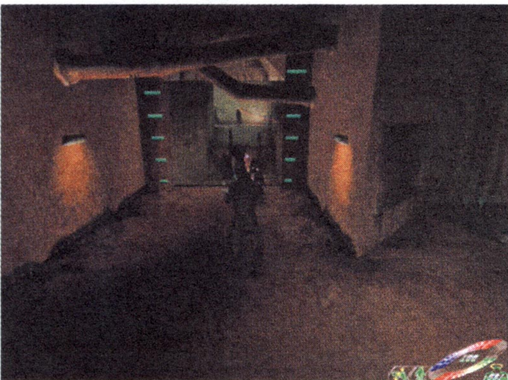


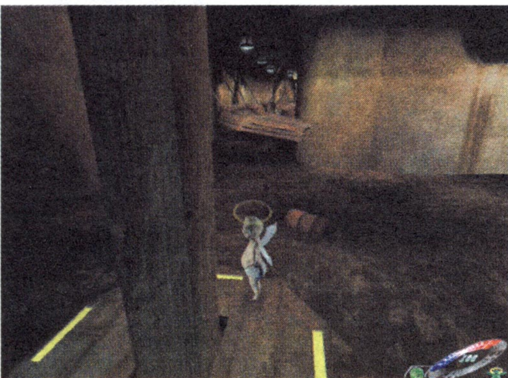
Большая дверь не открывается – она заперта изнутри, а вот дверь поменьше открыта, идем в нее и устраиваем перестрелку с полицейскими.











После перестрелки бежим по мостику и поворачиваем направо. За поворотом будет полицейский, вселяемся в выжившего в этой схватке и бежим дальше. Убиваем повстанца в конце мостика и выбираемся из тела (сбрасываем его вниз). На другой стороне виднеется продолжение мостика, но просто так долететь до него нам не удастся. Перелетаем на ближайший поршень слева, затем на следующий и на последний – с него мы можем долететь до продолжения мостика.

То место, где мостик чуть спускается вниз, перепрыгиваем – тут он рушится, если на него наступить. В конце сворачиваем направо и проползаем под лазерной защитой – справа есть небольшая брешь. Ну а в комнате нам открывается картина не для слабонервных – повстанец, опустившись на колени, ест труп военного. Брр... Вселяемся в повстанца и включаем энергию в центре комнаты, затем отключаем лазерную защиту и бежим в ворота напротив. Через мостик мы выходим в туннель, тут мы уже бывали ранее. Поворачиваем направо, на мостик, но теперь уже бежим прямо.

В глубине, под лестницей, есть проход, закрытый решеткой. Открываем ее и спускаемся вниз. Не подходите близко к мутанту, а то маленькие монстрики набросятся на вас. Выманивайте мутанта, переселяйтесь в него и выбегайте обратно, поднимайтесь по лестнице и выходите на улицу.

Переждите перестрелку и бегите налево, проходите в ворота и бегите дальше. В конце улицы есть дверь, которая приподнимается совсем немного, так что покидаем тело и проползаем под дверь. Вселяемся в военного и идем в ворота за проходом справа, поднимаемся к лазерной защите. За лазерными лучами есть щит – стреляем по нему из базуки или кидаем гранаты – лазеры отключатся. Вбегаем внутрь и сворачиваем направо, к лифту, поднимаемся в лабораторию. Опять дверь лифта не хочет открываться! Покидаем тело и выползаем.

Бежим направо, вселяемся в ученого и продолжаем бежать дальше по коридору, до синих лучей, закрывающих проход. Ученого они пропускают, так что проходим внутрь и сворачиваем направо, к работающим коллегам. На пульте включите программу создания мутантов и идите к большой двери с надписью "LABORATORY". Открывайте первую дверь, а вторую уже выламывает монстр. Переселяемся в мутанта и идем в дверь с желтой панелью на полу перед ней. Конец уровня – смотрим заставку.

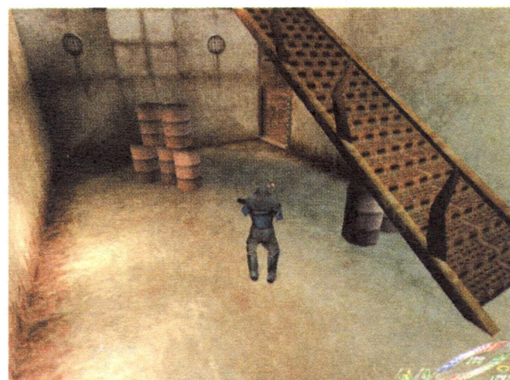
Warehouse

Бежим в дверь прямо – рабочего пропускаем и вселяемся в полицейского. Идем в центральный проход, пробегаем следующее помещение и заходим в маленькую комнатку в конце. Активизируем два пульта – дверь и лифт. Выбегаем из комнаты и сворачиваем налево, а затем направо. Поднимаемся на лифте и активизируем пульт – включается сигнализация. Видимо, полицейский, околачивающийся поблизости, такого не ожидал – убиваем его и подоспевшую подмогу. Выходим в дверь и вселяемся в рабочего.

Выходим обратно, спускаемся на лифте, а в следующем помещении идем в большой лифт и поднимаемся на второй уровень. Пробегаем комнату, входим в следующий большой лифт и поднимаемся на третий уровень. Опускаем робота на второй уровень, спускаемся за ним туда же, а робота спускаем еще ниже, в basement storage. Убиваем полицейских, спускаем робота в ядерный реактор и идем в комнату управления.

Переселяемся в рабочего-ядерщика и запускаем робота для работы в ядерном реакторе. Похоже, все-таки что-то напутал малыш Боб – в реакторе происходит взрыв. Всем надо срочно покинуть опасное помещение. Как нам повезло, что мы в защитном костюме – полицейские задыхаются в ядовитых парах очень быстро. Возвращаемся обратно, туда, где в начале активизировали дверь и лифт. Включается система фильтрации воздуха – теперь можно будет дышать и без защитного костюма.

Идем к двери сектора "А", открываем ее и сразу отходим в сторону – пусть полицейские перебьют повстанцев. Вселяемся в полицейского и идем направо (слева — закрытая дверь; заметьте это, мы еще к ней вернемся), вверх по лестнице, на развилке сворачиваем налево, поднимаемся по лестнице и входим в дверь. Отключаем лазерную защиту – это не нравится полицейским, и они затевают перестрелку. Вселяемся в выжившего полицейского, находим рабочего, переселяемся в него и идем обратно, к развилке. Спускаемся к проходу с отключенной лазерной защитой и активизируем панель.

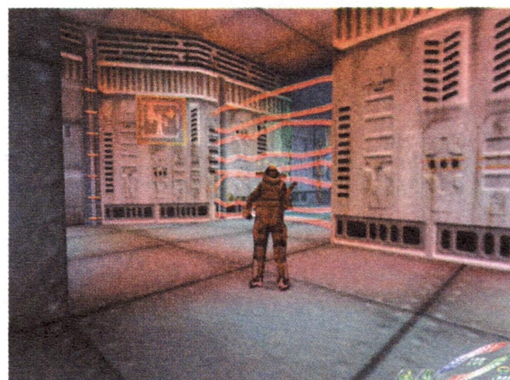


Избавляемся от тела (просто сбросьте его вниз) и идем к тому месту, где отключали лазеры, забираемся на ящик, а с него на трубу, перепрыгиваем на трубу на стене напротив и добираемся до большой верхней двери. Немного пробегаем по коридору, спрыгиваем вниз и вселяемся в повстанца. Убиваем полицейских напротив и подходим к краю: справа, в конце коридора — выход отсюда (дверь с надписью "Exit"), а слева — пульт, открывающий эту дверь ; спрыгиваем и летим налево. Сам Боб, вследствие невысокого роста, до пульта не достает, так что переселяемся в рабочего и активизируем пульт – дверь открывается только на тридцать секунд, так что медлить некогда. Оставляем рабочего, забираемся на перила и с них запрыгиваем на платформу, она привезет Боба на вторую платформу – с нее сразу можно спрыгивать и лететь к заветной двери.



Мы оказались там, где, будучи рабочим, отключали дверь. За ящиком сидит испуганный повстанец, вселяемся в него и идем к закрытой двери в конце коридора. Далее следуем к двери с нарисованным на ней рабочим. В коридоре нас (повстанца) убивают полицейские. Теперь вселяйтесь в рабочего около пульта и активизируйте его – он открывает дверь у вас за спиной.

Перепрыгивайте на трубу, затем на поднимающиеся ящики, а оттуда – на конвейер. Оставляйте тело рабочего и с ящика перепрыгивайте через лазерные щиты . После прохождения щита не падайте вниз – Боба может придавить ящик — перелетате прямо через второй лазерный щит, спускайтесь вниз и забирайтесь на лифт слева. Активизируем пульт — и лифт спускает нас вниз. Выходим из лифта и бежим по коридору, держась ближе к правой стене, чтобы не достали выстрелы военных с соседней платформы. В конце коридора активизируем сначала большой пульт – включается реактор и военные сгорают, а затем при помощи малого пульта открываем дверь и поднимаемся на лифте.



Перепрыгиваем на соседнюю платформу, нажимаем кнопку — и платформа отвозит Боба к двери.



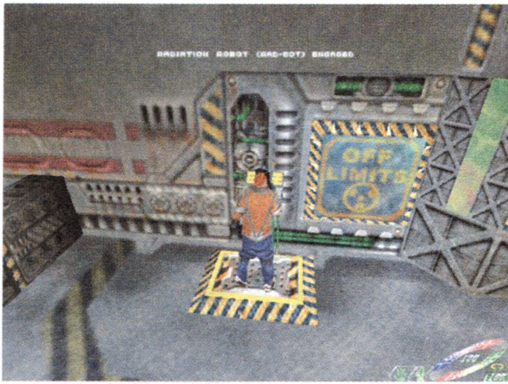
Weapons Factory

Позади стоит ученый – вселяемся в него и бежим через мостик, к пульту, где разговаривают еще двое ученых. Подойти к пульту они нам не дадут, так что переселяемся в одного из них и открываем двери. Спускаемся вниз по лестнице, входим в дверь и вселяемся в полицейского. Выходим и бежим обратно, к двоим ученым, входим в дверь, сворачиваем налево, пробегаем мимо двери с надписью "Exit" и поднимаемся к комнатке, где можно получить оружие. Новое оружие нам не нужно – что может быть лучше базуки?

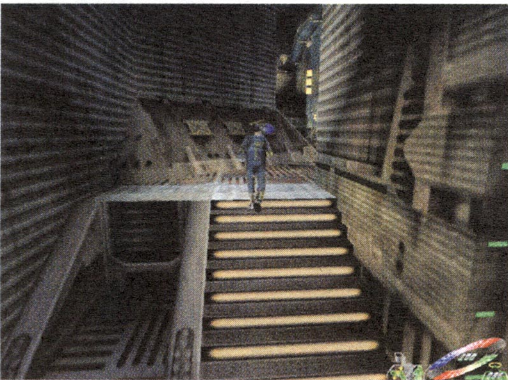
Проходим в дверь и попадаем к экспериментальной пушке – ее готовят к испытаниям. Если вы хотите немного похулиганить, то сохранитесь и активизируйте пушку при помощи пульта. Похоже, что ученым еще есть над чем работать. Загружаемся заново. Не обращайте внимание на ученого, которому так интересно, "а что это вы тут делаете?", оставляем тело и спрыгиваем вниз.

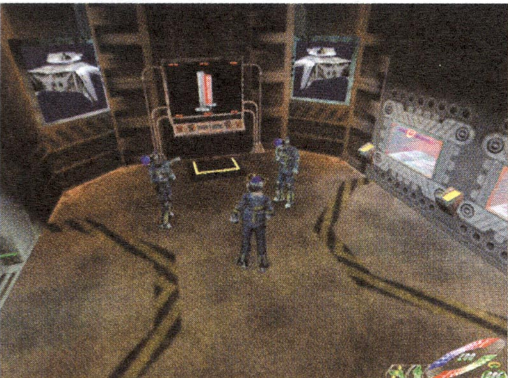


Вселяемся в ученого, активизируем элеватор при помощи пульта справа и идем в лабораторию по изготовлению оружия. Запускаем процесс











изготовления оружия (верхний пульт), а затем активизируем нижний пульт и забираем супер-оружие . Хочется пострелять из пушечки? Ан нет, облом – ружье-то не заряжено! Значит, будем заряжать...

Идем в лифт (он за спиной) и поднимаемся на второй этаж. Выходим, идем в соседний лифт и спускаемся в basement. Пробегаем по коридору, мимо военного и рядом с ученым, включающим лазерную защиту, оставляем тело (этот ученый с пушкой нам еще понадобится позже) и спрыгиваем направо, к двери. Входим в дверь и идем по трубам, а затем по поршням, перепрыгивая с одного на другой , пока не доберемся до двери.

Мы вышли к ученому по другую сторону лазерной защиты, вселяемся в него и отключаем защиту. Теперь нам нужен оставленный ранее ученый с супер-оружием, переселяемся в него и идем обратно, к пульту. Кладем оружие для зарядки, нажимаем кнопку справа – вот теперь оружие заряжено. Берем его и идем в проход слева, а затем возвращаемся к двери с надписью "Exit", это на втором этаже, недалеко от того места, где мы первый раз активизировали двери – это выход уровня.

Streets

Спускаемся по лестнице, пробегаем мимо ученого, стоящего за пультом, и идем в дверь слева. Около двоих солдат оставляем пока тело ученого, переселяемся в солдата и убиваем второго солдата, затем идем в дверь слева и поднимаемся на лифте. В конце коридора выключаем плазменную дверь, избавляемся от военного с огнеметом, а затем убиваем военных в двух комнатках.

Спускаемся к оставленному ученому, переселяемся в него и проходим через двойные двери к монстру, убиваем его и бежим прямо по коридору, входим в дверь. Поднимаемся по лестнице, чуть проходим по коридорам и попадаем на улицу. Убиваем мутанта, затем забираемся в бронированную машину и прямо через желтую стенку убиваем еще двоих монстров. Выходим из машины, убиваем третьего монстра в конце коридора и входим в дверь.

Следующая дверь закрыта намертво, так что придется нам пробираться по механизмам справа. Перепрыгивайте с одного на другой, пока не доберетесь до двери в конце , затем спрыгивайте внутрь.

Wasteplant

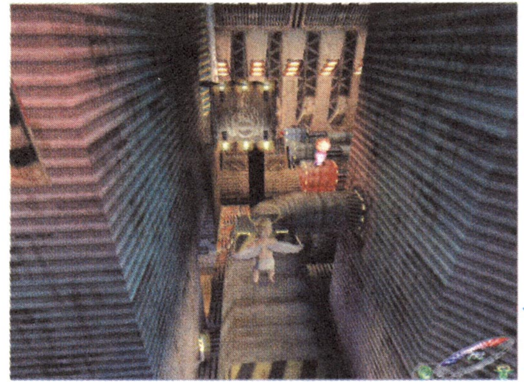
В большую дверь справа нас не пускают, так что входим в дверь прямо, активизируем пульт и идем в дверь с зелеными огоньками по краям. Переселяемся в рабочего и активизируем пульты, затем возвращаемся к большой, ранее закрытой двери, входим в нее и сразу перепрыгиваем на опускающуюся платформу.

Выпрыгиваем в первый же проход, бежим за вращающейся турбиной, одна из платформ под нами сама спустит нас на нижний уровень. Перепрыгиваем в один из проходов, в котором загружаются контейнеры , покидаем тело рабочего и летим направо – там есть уголок, на котором можно остановиться. Летим за контейнером, а у лазерной защиты, через которую Бобу никак не пробраться, спускаемся в проход ниже. Падать в жидкость нельзя – она радиоактивна, так что придется малышу перебираться по механизмам на твердую землю.

Это достаточно занудно, но побольше сохраняйтесь, в конце концов вы должны выбраться на платформу с ученым-ядерщиком, эта платформа находится наверху. Вселяемся в него, идем в дверь и поднимаемся на верхний этаж. Активизировать машину может только женщина-командор, так что находим ее в этой комнате, переселяемся, затем активизируем пульт, садимся в машину и смотрим ролик.

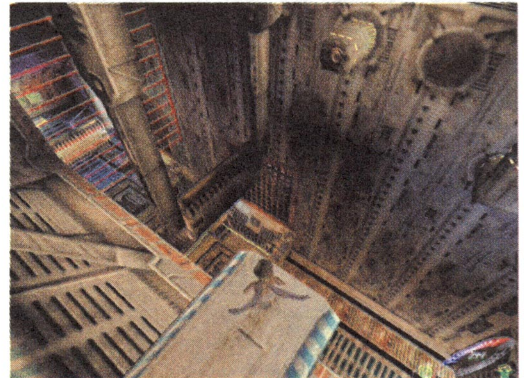
Ad majorem dei gloriam

Redlight



Бежим налево и вселяемся в горожанина, продолжаем двигаться налево, пока не встретим двоих полицейских, добивающих монстра, – вселяемся в одного их них и убиваем другого. Затем сбрасываем "своего" полицейского вниз и выпрыгиваем из тела. Перелетаем на пандус на стене и бежим по нему, перепрыгивая через разряды, пока не добежим до жерновов. Свешиваемся на руках, передвигаемся направо за жернова и продолжаем путь до городской улицы, перелетаем на нее и вселяемся в горожанина.

Бежим налево, на второй этаж, туда, где толпа охранников стережет проход – убиваем их, вселяемся в последнего выжившего и идем к двери. Пробираемся на верхний этаж: для этого вселяемся в женщину-бойца. На верхнем этаже, в одной из комнат находим чернокожую девушку Лайю и переселяемся в нее.



Возвращаемся к лестнице, ведущей вниз, спускаемся на один пролет и входим в дверь. Проходим через двойные двери, идем к лифту на другой стороне комнаты и спускаемся вниз. Активизируем переключатель, поднимаемся на лифте на самый верх, оставляем тело Лайи и перепрыгиваем на колонну в центре – она поднимет нас на самый верх. Вселяемся в крысу и ползем по трубам, пока не выползем к женщине-бойцу. Вселяемся в нее, поднимаем решетку, а затем входим в клуб.

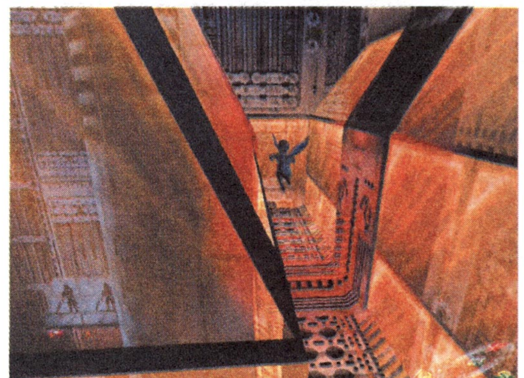
В клубе поворачиваем налево, к сейфу в глубине комнаты и берем VIP-карту. А теперь можно идти в клуб! Для этого возвращаемся обратно в город. Чтобы найти вход в клуб, проходим мимо того места, где Боб устроил бойню среди толпы охранников, там есть указатель к клубу – следуем за ним, входим в дверь и спускаемся на лифте. Проходим за охранника и вводим VIP-код, затем входим в клуб.



Club Perimeter

Слева есть пролом в перилах, а внизу, у пульта, стоит рабочий – оставляем тело, перелетаем к рабочему и активизируем пульт. Затем перелетаем к пульту, который нам показали, открываем электрические ворота и пролетам через них. Поспешите – они открываются лишь на несколько секунд!

Забираемся на самый верх, перелетаем на мостик с военным и, не привлекая внимания военного, ползем в проход справа. Вселяемся в полицейского и дважды активизируем пульт, затем выбираемся обратно, ползем по проходу.



Вселяемся в военного и избавляемся от него – просто сбрасываем вниз. С помощью вентиляторов летим до двери. Далее опять передвигаемся с помощью вентиляторов, спускаемся на мостик и с помощью крыши лифта перебираемся в пролом в стене слева.

Бежим по коридору, мимо рабочего, которого на наших глазах раздавит дверь. В конце коридора дверь – не входите внутрь, а встаньте на уступ справа; закрывающаяся дверь подбросит Боба на нужную высоту — и можно вселяться в рабочего. Спрыгиваем и нажимаем кнопку, а затем идем в открывшуюся дверь.

Перед входом в клуб вас сканирует специальное устройство и предлагает сдать оружие. Положите ваш инструмент в специальную нишу, затем вас еще раз сканируют – теперь можно проходить в клуб.



Club Kyd

Итак, мы в клубе. У первой стойки — закрытая дверь; нас туда не пускают, идем ко второй стойке, она за красной ширмой. Рядом со стойкой есть дверь, ведущая в подсобку – идем туда и переселяемся в официантку . Теперь мы можем вернуться и войти в первую дверь.











Поднимаемся наверх и идем за дальнюю ширму, в женский туалет и переселяемся в танцовщицу – теперь мы можем идти на танцевальный конкурс, вход туда – за дальней ширмой. На конкурсе мы управляем танцовщицей "стрелочками", вам надо только успевать нажимать нужные клавиши вслед за загорающимися стрелками на подиуме. Когда конкурс выигран – танцовщица идет в лифт. Поднимаемся на этаж, находим танцующую женщину-командора и переселяемся в нее, затем идем в лифт.

Military Zsone

Спрыгиваем вниз, переселяемся в военного и идем к двери. Вызываем лифт и переселяемся в спустившуюся женщину-командора, затем поднимаемся наверх и активизируем пушку. При помощи пушки убиваем всех охранников, а затем спускаемся и идем в дверь прямо (в дверь слева нас все равно не пустят).

Избавляемся от тела командора и бежим в комнату с ученым. Вселяемся в крысу и ползем по трубе, на развилке сворачиваем налево и выбегаем за решетку. Нас подхватит голубь и отнесет в другую комнату. Подползаем к военному и переселяемся в него.

Активизируем бронированного мутанта при помощи панели с зелеными значками, спускаемся на лифте и переселяемся в него.

Выходим в большую дверь и идем к другой, в которую нас раньше не хотели пускать. Нас тут уже поджидают военные с супер-оружием , убиваем их всех и входим в дверь. Проходим до комнаты с двумя учеными , переселяемся в ученого, при помощи пульта включаем телепортер и идем в него – нас телепортируют...

Cryo

Активизируем один пульт справа, затем бежим налево и за лентой контейнера активизируем еще два пульта. Теперь возвращаемся к тому месту, где вышли из телепортера, и входим в дверь прямо – справа будет четвертый пульт, активизируем и его и бежим к двери с кровавой пентаграммой на ней. Входим внутрь, бежим по коридору и входим в телепортер.

Outpost

Мы на Луне, в доказательство этого могу указать вам на планету Земля, сейчас ее очень хорошо видно над головой. Боб стоит на верхушке высокой колонны. Прямо перед нами, посреди лавы — остров, на котором Боба ждет Сатана. Оставляем ученого и летим по колоннам до острова посреди лавы.

Сатана просыпается и посылает на Боба дьяволят. Чтобы избавиться от них, вселяемся в полицейского. У того, в кого вселяются дьяволята, над головой появляется нимб с рогами. Когда разобрались с дьяволятами, переселяемся в рабочего и на каждой из четырех колонн отключаем защитное поле Сатаны. Чтобы уничтожить Сатану, вселитесь в кого-нибудь и подпустите Сатану поближе, затем покиньте тело – энергия, высвобождающаяся при этом, отнимает у Сатаны здоровье. Показатель здоровья Сатаны отображается у вас на экране слева вверху. Чтобы победить Сатану, потребуется несколько раз покинуть тело. Тут есть небольшая хитрость – Сатана не может достать Боба, если встать в щель у обвалившейся центральной колонны, над тем местом, где стоял Сатана в самом начале. Постепенно монстр становится все слабее и в конце концов погибает.

Конструкции острова рушатся, и взрывной волной Боба выбрасывает из океана лавы на лунную поверхность. Дьявольского острова больше нет – Боб честно выполнил свое задание. Больше не надо крушить секретные лаборатории или военные базы. У Боба был тяжелый день, а теперь ему не мешало бы отдохнуть.

▲

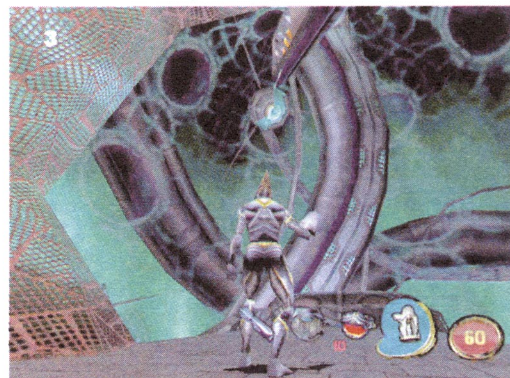
Ирина Полунина aka BabyDeath

MDK 2

(Murder Death Kill – part 2)











Какие бывают инопланетяне? Внешне – совершенно разные, однако всем присущи немереные амбиции и желание покорить Землю. Но только в этой игре можно видеть инопланетян, любящих вовсю поприкалываться. MDK2 отличается юмором, а временами инопланетяне просто поражают: например, на одном из уровней монстры в ожидании Макса танцуют макарену; они также с интересом наблюдают за вашими прыжками и даже болеют за вас при удачной попытке. Чтобы оценить — это надо видеть.

Все уровни разделены поровну между главными персонажами и немного отличаются. При игре за Курта соблюдается стандартный баланс в решении загадок и разборок с монстрами; Максу дается больше здоровья, оружия, его задания отличаются большей аркадностью – принцип "беги и стреляй" тут реализуется полностью; а вот миссии Доктора Хоукинса весьма напоминают квестовые задания.

И сразу небольшая подсказка: если некоторые текстуры вдруг будут отражаться некорректно, как это случилось у меня, скачайте последние драйверы для вашей видеокарты – мне помогло.

Первый уровень: Курт

Курт спускается сквозь энергетический поток, и вы берете управление на себя; уклоняйтесь от препятствий — и Курт спустится на базу пришельцев.

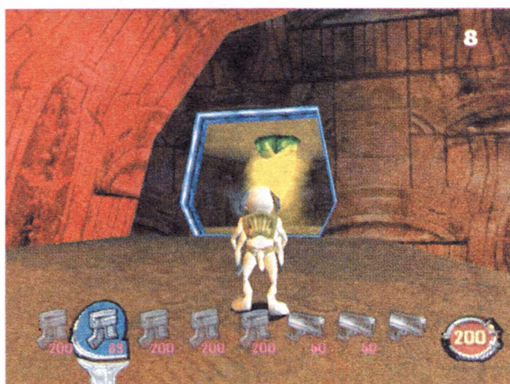
Сначала мы пройдем небольшой курс управления в игре – это позволит полностью освоиться и быть готовым к битве. В конце курса стреляем в голубой шарик на выходе — двери открываются и можно идти в коридор – вскоре он выведет нас в комнату. Первый же инопланетянин дразнится! Он находится за стеклом и высовывает мишень в маленькую дырку – надо зазумить и попасть в мишень. Стекло разобьется, монстр вскочит и вот тут советую не сразу убивать его: первые секунд тридцать он не будет стрелять в Курта, зато будет делать всякие забавные жесты – это стоит того, чтобы посмотреть. В конце концов все же придется его убить. Идем в коридор и выходим в следующую комнату.

Спрыгиваем на платформу под той, на которую мы выбежали – отсюда легче расстрелять генератор монстров, а затем и самих монстров. Спрыгиваем и стреляем в голубой шарик – выход открылся, воспользуйтесь парашютом и вентилятором на полу, чтобы подняться на платформу к выходу. В коридоре две белых сферы – расстреливайте их сразу, не давая приблизиться к Курту.

Не входите сразу внутрь следующей комнаты, а, стоя перед открытыми дверями, постреляйте в сферу и — когда монстры откроют ответный огонь – отой-











дите; двери закроются. Через пару секунд опять подойти к дверям. Лучше сначала расстреливать сферу, потому что, взорвавшись, она нанесет дамадж монстрам. Разобрались с монстрами – вбегаем внутрь. Возьмите по бокам гранаты и здоровье. Гасим голубой шарик на двери – выход открыт.

В конце коридора — две лазерные установки. Пробегаем мимо – они не успеют попасть в нас – и спрыгиваем налево, берем здоровье и перепрыгиваем направо — к оружию, затем спускаемся вниз.

Берем Cloak – это защитный шлем, посмотрите налево, там, чуть выше, лежит здоровье. Сейчас мы к нему не можем забраться, мы возьмем его чуть позже *(screen shot 1)*. Бегите дальше, убивайте двух монстров (берегитесь их самонаводящихся ракет), берите оружие рядом со вторым монстром, оно лежит чуть левее, и бегите налево, вверх по дорожке. Бежим в обратную сторону, за оставленным здоровьем. Смотрите на стену справа: на полпути внутри стены будет голубой шарик *(screen shot 2)* – гасите его — и выход открыт. Не забудьте здоровье. В коридоре нам встретится светящаяся сфера.

Не выбегайте сразу в следующую комнату, а подождите, пока лазерная пушка отвернется; подбегите к ней и встаньте прямо под ней — так она вас не увидит *(screen shot 3)*. В зале летает еще одна светящаяся сфера – разбейте ее и осмотритесь: прямо перед нами вентилятор, но пока он не работает. Чтобы его включить, надо подстрелить в этом зале шесть голубых шариков; с той точки, на которой мы стоим, видно четыре шарика – гасите их в снайперском режиме. Еще два шарика чуть ниже; спускайтесь, только смотрите, чтобы вас не засекла вторая лазерная пушка. Подберите внизу оружие, отстреливайте два последних шарика и вперед — на вентилятор. Поднимаемся на самый верх и опускаемся на платформу.

Берите здоровье и патроны (Sniper Mortal). Подбегите к краю платформы: следующая платформа закрыта защитным экраном, но в самом верху есть дырка. Зазумьте эту платформу, но старайтесь стрелять намного выше: нужно, чтобы Sniper Mortal попал в дырку. Когда граната взорвется внутри защитного экрана, он рухнет – и можно перепрыгивать на платформу и убивать монстров. Точно таким же образом перепрыгиваем на следующую платформу, а затем на третью. Дальше перепрыгиваем на платформу с темным тоннелем и бежим в него. При входе лежит одна аптечка, внутри тоннеля — лазерные установки. Они не попадут в Курта, если просто бежать мимо них, не останавливаясь. В конце тоннеля еще одна аптечка — берите ее, выбегайте из тоннеля и перепрыгивайте к вентилятору *(screen shot 4)*. Надо подняться на самый верх — там нам предстоит встретиться с первым боссом игры.

Умный босс не собирается сам биться с Куртом, он прячется в большой машине. В центре машины есть четыре голубых шарика — зазумьте их и гасите, затем сразу переключайтесь из спайперского режима в обычный и убивайте двух монстров, появившихся позади. Когда разберетесь с ними, подберите здоровье и отстрелите у машины еще один голубой шарик в центре. Позади Курта появились еще два монстра *(screen shot 5)*. Сейчас уже видно того самого монстра, спрятавшегося в машине. Зазумьте его в снайперском режиме и выстрелите несколько раз. Монстр выпрыгнет из машины – оборачивайтесь: он позади Курта. Теперь вам придется сразиться с ним в честном бою; убиваем его — и смотрим заставку. М-да, не повезло Курту – придется друзьям выручать его…

Второй уровень: Макс

Доктор Хоукинс отправляет на помощь Курту своего пса Макса. Чтобы добраться до места назначения, Макс летит туда на торпеде — уклоняемся от метеоритов и прилетаем на космическую базу.

Макс начинает уровень с пистолетиком в руке. Сразу же берите второй пистолет во вторую руку. Наверное, эти пистолеты Максу одолжила Лара Крофт, пока сама отдыхает… Что же, приступаем к действию. Кстати, когда найдете еще оружие – его можно брать во все четыре лапы.

Ну а теперь – в бой, хотя стоп, давайте оглядимся. Казалось бы, выхода нет и единственное, что приходит в голову: “Замуровали, демоны!”. Однако выход есть: три стены можно расстрелять, выход — за той, в которую врезалась торпеда; за ней есть дверь *(screen shot 6)* — ее тоже надо расстрелять, чтобы открыть. Из-за двери на Макса выпрыгивает монстр не монстр, а так, червячок какой-то… Такие вот они, инопланетные твари.

В первом зале подбираем УЗИ в центре и стреляем по стеклянным проходам справа и слева *(screen shot 7)*. Старайтесь особенно не отвлекаться на монстров, бегите налево и в комнатку впереди: расстреливайте зеленую штуковину, висящую на потолке *(screen shot 8)*. Еще одна такая же штуковина — с противоположной стороны. В центре комнаты открывается доступ к двери — расстреливаем дверь и бежим внутрь — монстры не будут преследовать Макса.

В следующем зале стреляем в стену впереди, на Макса начнут сваливаться монстры и червячки. Их вы все равно не перебьете — на смену убитым будут

3 — 3799

спрыгивать новые монстры. Ваша задача: уворачиваясь от монстров, расстреливать следующую стену, преграждающую путь. Так вам надо будет преодолеть несколько стен, пока Макс не выбежит к красной комнате. Стреляем в дверь выхода из комнаты и бежим по коридору, уворачиваясь от лазерных пушек. Стреляйте в красный энергетический сгусток, висящий посреди коридора и выбегайте на улицу.

Впереди, за укрепительными сооружениями, — генератор монстров *(screen shot 9)*. Еще два таких генератора — за такими же укреплениями чуть дальше. Уничтожаем сначала их, а затем монстров. Самолеты тоже можно расстрелять. Выход отсюда — справа, дверь откроется сама при вашем приближении.

В конце коридора расстреливаем дверь и выходим в комнату. Подбираем джетпак (его, наверное, Дюк Нюкем заботливо оставил для Макса) и заряжаем его у колонки *(screen shot 10)*. В тоннелях справа и слева можно подзарядиться батарейками. При помощи джетпака взлетаем вверх и расстреливаем четыре пушки в первом отсеке. Пока стреляете в пушки, можно приземлиться сбоку от люка. Но на весь подъем до самого верха зарядки джетпака не хватит, так что придется спуститься и подзарядить умное устройство. Во втором и третьем отсеке действуем по такому же принципу — сначала расстреливаем все пушки, а затем поднимаемся дальше. Скорее всего, вам придется еще хотя бы раз вернуться к колонке и зарядить джетпак.

В верхнем большом отсеке сначала расстреливаем три генератора монстров, а затем и самих монстров; подбираем батарейки, заряжаем джетпак и поднимаемся наверх, на голубую платформу. На ней нас поджидают два монстра *(screen shot 11)*, между ними лежит батарейка. После того, как убили тварей, по знакомому сценарию поднимаемся наверх, расстреливаем четыре лазерные пушки в следующем отсеке — и наверх. Когда выберетесь из отсеков с лазерами, проверьте сначала две бледные двери и возьмите два магнума, а затем расстреливайте светящуюся дверь и бегите в коридоры, уворачиваясь от выстрелов лазерных пушек.

В конце Макс выйдет в широкий проход. Самая правильная тактика тут будет — бежать со всех ног до конца прохода, по возможности уворачиваясь от выстрелов. Когда выйдете за дверь — можно перевести дух. Сюда монстры не сунутся, этот коридор — не их юрисдикция :)

В следующем зале сначала возьмем батарейки у двух бледных дверей, а затем устроим шоу для четверых монстров, сидящих в летательном аппарате. Настроены эти монстры добродушно, драться не хотят – ну что же, похоже, что и Макс на них отвлекаться не хочет.

Нам надо добраться на самый верх, для этого воспользуемся голубыми парящими платформами и перепрыгиваем с одной платформы на другую. Инопланетян это безумно забавляет — они следят за каждым прыжком Макса и необыкновенно радуются, когда он удачно запрыгивает дальше *(screen shot 12)*. Болельщики!.. Рядом с последней парящей платформой парит колонка. Чтобы добраться на самый верх, надо чтобы джетпак был заряжен примерно на тридцать-сорок процентов. Так что прыгайте к колонке, но не используйте джетпак сейчас — за то время, пока вы будете рядом с ней (в падении), джетпак немного зарядится. Макс упадет вниз и вам придется прыгать по платформам снова — и так до тех пор, пока не зарядите джетпак до необходимого уровня.

Когда поднялись наверх, расстреливайте лазерные пушки в отсеке. В центре, над проходом вниз, висит колонка. Прыгайте так, чтобы быть прямо над ней — так джетпак тратится меньше — и поднимайтесь наверх. Пройдя через отсеки с лазерами, выходим в дверь на самом верху и берем батарейку.

А теперь вам надо стрелять в большой крутящийся шар до посинения. Из отверстий в шаре появятся голубые лучи *(screen shot 13)*, потом они станут желтыми, далее красными, затем шар взорвется и останется только энергетический сгусток. Расстреливайте его — и смотрите заставку, в которой нам показывают, что Макса постигла та же участь, что и Курта на первом уровне.

Третий уровень: Доктор Хоукинс

Ну что же, Доктор остался совершенно один, без Курта, и даже без своей собачки, так что теперь его черед действовать.

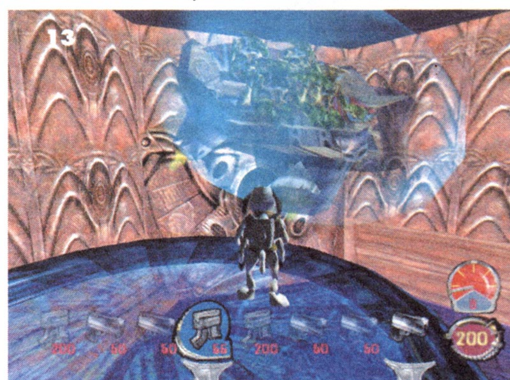
На кухне возьмите со стола булку (loaf), тостер (toaster) и напиток Mr.Fizzy в холодильнике слева – он хорошо утоляет жажду, восстанавливает здоровье, да и в конце концов это любимый напиток Доктора! Все предметы, которые можно взять, имеют над собой небольшое свечение, так что пропустить их невозможно.

Выбегаем из кухни и берем соус на стойке. Ну что же, мы в полном снаряжении – теперь в таком виде можно идти и пугать монстров.

Подойдите сперва к музыкальному аппарату — и выходите из комнаты. Когда выбежите в зал, идите в дверь прямо (с зелеными ступеньками) — и попадете в туалет. Возьмите предметы, лежащие у раковин, и используйте туалет по прямому назначению — лопнут трубы и отлетит сушилка. Берем обломки трубы

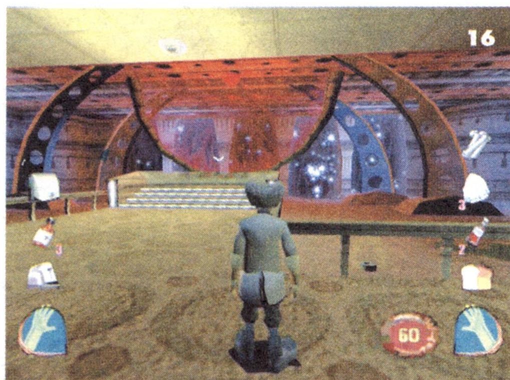


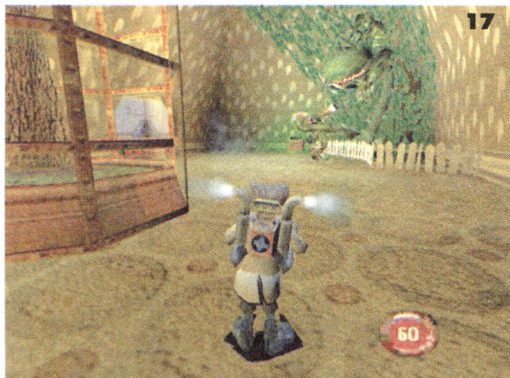


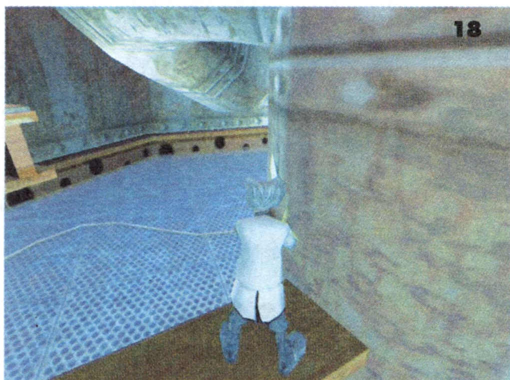


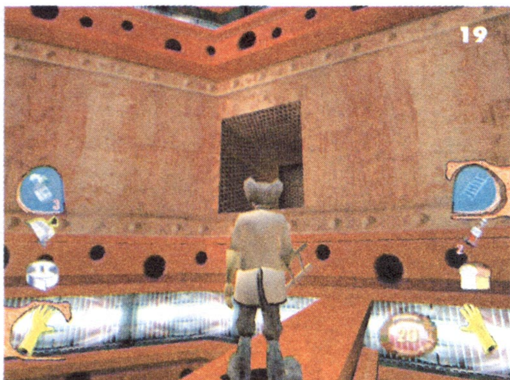


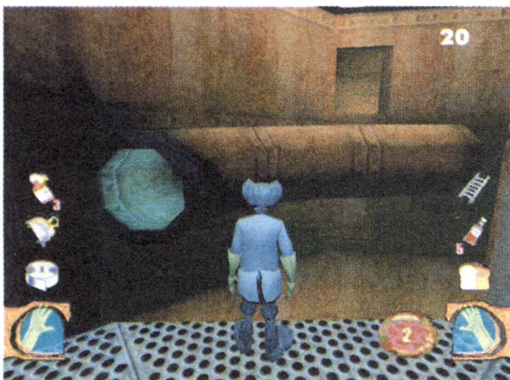












там, куда льется вода *(screen shot 14)*, подбираем отлетевшую сушилку и моем руки — без этого нас не выпустят из туалета.

Выбегаем обратно в зал и идем в дверь с синими ступеньками — когда вбежали в комнату, справа подберите изоленту *(screen shot 15)*. Теперь берем в одну руку трубы, в другую — сушилку и получается агрегат. Одевайте этот агрегат на себя и выбегайте в зал — теперь идем в дверь с зелеными ступеньками.

Мы попали в биологическую лабораторию. Распугиваем инопланетян агрегатом и загоняем их в дальний угол, к хищному цветку – он как раз такими монстрами и питается *(screen shot 16)*. Когда Доктор скормит последнего монстра цветку, тот поблагодарит вас за отличный обед и в благодарность сделает из вашего тостера оружие настоящего мужчины — теперь это атомный тостер. Идем в лифт (соседняя дверь) и спускаемся.

Мы попали в комнату, где придется много и сложно прыгать. Внизу из трубы хлещет вода, и она уже залила электрический провод — это значит, что попадать в воду опасно — Доктора сразу бьет током.

Спускайтесь по лопнувшей трубе, встаньте к ней лицом и используйте изоленту (возьмите ее в руку) два раза — доктор заклеит трубу *(screen shot 17)*, вода перестанет хлестать из дырки и все налитое болото уйдет в слив. Спускайтесь на теперь уже сухой пол, идите к розетке и берите провод. Теперь можно скомбинировать трубы, которые мы подобрали в туалете, с проводом — получим лестницу. Подойдите к тому месту на полу, где светится красный крест, и используйте лестницу (возьмите ее в руку). Доктор выдвинет лестницу и поднимется по ней на трубу. Спуститесь немного ко второму красному кресту и снова используйте лестницу. Вы поднимитесь к проходу *(screen shot 18)* — идем в него.

Пройдя немного по коридорам, мы выйдем к другим трубам. Видите чуть правее красный крест? Подходим к нему и поднимаемся на трубу по лестнице. Перепрыгиваем вперед и идем налево. Слева будет проход, но пока пропустите его, мы зайдем туда чуть позже, а пока что идем дальше, до самого конца. Куда мы идем? Да за секретом! В конце трубы используем лестницу — тут нет красного креста, но это ведь секрет - в нем должно быть что-то секретное! Видите, вдали что-то светится? Используем лестницу, чтобы добраться туда, и берем три бутылки Mr.Fizzy. Обратно выбираемся тем же путем и идем в проход.

Комбинируйте атомный тостер с хлебом, чтобы получить атомные тосты, и разбирайтесь с монстрами, сидящими на балках, а затем следует заняться прыжками.

Выходите из прохода в комнату и поворачивайте налево. Вам надо запрыгнуть на первую балку, торчащую из центральной колонны. Запрыгивать на нее надо от стены. Сразу предупреждаю, что это занятие долгое и нудное; автор этих строк запрыгивала на эту трубу минут пятнадцать, пару раз это удалось, но тут же последовало падение. Так что, как только запрыгните — сразу сохранитесь! Отсюда уже несложно забраться по трубам на самый верх, в проход. Пройдите по коридору и спрыгивайте вниз, на балку, по этой балке идите налево, в следующий проход, и выходите в комнату с лифтом.

Идите по бортику направо и запрыгивайте на балку, с нее — на следующую и так далее, пока не доберетесь до высоко расположенной балки рядом с лифтом. Когда лифт опустится, прыгайте на него с балки и поднимайтесь наверх.

Встаньте спиной к стене и посмотрите налево: чуть поднявшись на лифте, вы увидите трубу, ведущую к проходу *(screen shot 19)*; спрыгивайте на трубу и идите в проход. Когда выйдете к трубам, спрыгивайте на балку и идите налево, используйте лестницу на красном кресте, затем еще раз и спрыгивайте в проход. Когда выйдете в комнату, не прыгайте вниз, а обегите колонну по бортику, идите в проход и поднимайтесь на лифте.

В комнате с ракетами бегите вперед: слева, за ящиками, есть проход. Он ведет в жилую комнату: возьмите на столе аквариум с рыбкой и зажигалку и возвращайтесь к ракетам.

Теперь у нас есть зажигалка и пора научиться готовить коктейль Молотова: комбинируйте Dirty Towels и The Sauce – получаются бутылки с зажигательной смесью (Molotov). Чтобы их использовать – зажгите фитиль от зажигалки.

От ракет торчит фитиль, а в руке у Доктора зажигалка... Чувствуете, что можно устроить? В комнате с ракетами найдите на полу люк с треснутой решеткой (около него доктор говорит) и выпускайте туда рыбку *(screen shot 20)*.

Теперь вы — рыбка. То есть, я хочу сказать, что сейчас вы должны управлять рыбкой. По первой кнопке мыши рыбка плывет быстрее, так что используйте это почаще. Морских ежей оплывайте снизу или сверху, а щукам просто не попадайтесь на глаза – эта запросто догонит и цинично съест. Вам надо доплыть до красного тоннеля и в конце его нажать кнопку. У доктора открылся проход, берите в руки тостер, хлеб — и вперед.

Уничтожаем генератор монстров, затем монстров и идем к лифту. На лифте поднимаемся наверх и бежим в проход. Подождите, не спешите выходить из лифта, сначала возьмите в левую руку изоленту, а хлеб из правой уберите. Те-

Irritabilis &ens poetatum

перь выбегайте и бегите налево (справа монстр), в конце коридора головой в прыжке нажимайте рычаг — открылся люк! Разгерметизация! Монстра сразу же выбрасывает в открытый космос. Доктора тоже начинает тащить к открытому люку! Следите внимательно: когда Доктор схватит пролетающий мимо магнит, у вас появится надпись "Magnet"; берите магнит в правую руку и комбинируйте его с изолентой. Теперь вас не вытянет в космос — вы надежно прикреплены к полу, но воздуха остается все меньше… и вот уже пошел отсчет последних секунд жизни Доктора Хоукинса. Быстрее используйте пустой аквариум — доктор надевает его вместо шлема *(screen shot 21)*.



Идите в открытый люк и проходите вперед по поверхности, уворачиваясь от выстрелов инопланетного корабля. Входите в следующий проход — тут воздуха достаточно и наши приспособления можно снять — и поворачивайте направо.

Вы вышли в комнату с главным боссом уровня *(screen shot 22)*. Чтобы его победить, нажимайте головой два рычага на стенах; воспользуйтесь телепортером, чтобы вернуться к красной кнопке, теперь нажимайте ее – по центру комнаты пройдет мощный электрический разряд. Только следите, чтобы монстр в этот момент был в зоне действия этого разряда. По краям комнаты появляются бутылочки Mr.Fizzy, не забывайте собирать их.



Монстр побежден, Курт освобожден, но ведь в лапах инопланетян остался Макс, любимый песик профессора. Этого так оставлять нельзя, и Доктор отправляет Курта выручать Макса.

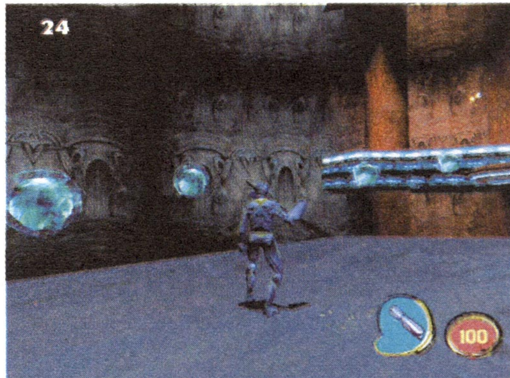
Четвертый уровень:Курт

Берите лежащий сзади Sniper Shield и расстреливайте прозрачную дверь; выбегайте на улицу и будьте готовы к схватке с тремя монстрами и двумя самолетами. Слева можно подобрать Super Chaingun — он может хорошо помочь, а чуть дальше лежит здоровье. После того, как всех убили и подлечились, идем в проход впереди, он также закрыт прозрачной дверью, как и первый, и при помощи парашюта спускаемся на шар для батискафа. Оттуда перепрыгивайте на голубой бортик чуть в стороне и заходите в дверь — в комнате кто-то, видимо, специально для вас оставил гранаты Sniper Grenade. Теперь можно спрыгивать вниз — нас там ждут два инопланетянина с БФГ'ой (по-другому это оружие и не назовешь, оно мне очень напомнило BFG из второго Quake'a). Расстреливаем генератор монстров, а потом расправляемся и с самими монстрами. Для выхода из комнаты зумим и отстреливаем голубой шарик.



После небольшой пробежки по коридору мы попадаем в большой зал. Сначала сбегаем направо и налево за Sniper Shield'ом. Затем бегите вперед — расстреливайте белые сферы и гасите голубой шарик, находящийся под центральным неработающим вентилятором *(screen shot 23)* – он включится. Поднимаемся с его помощью как можно выше и берем здоровье.

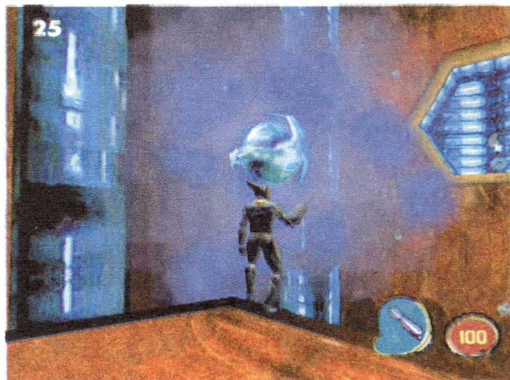
Посмотрите налево: в воздухе парят четыре голубых шарика *(screen shot 24)*. При выстреле по каждому из них над шариком появляется платформа. Эта платформа держится некоторое время, а затем пропадает, так что тут надо поторопиться: стреляем по первому шарику — запрыгиваем на платформу, стреляем по второму — на платформу, стреляем по третьему — на платформу, стреляем по четвертому — на платформу, а вот отсюда надо выстрелить по пятому шарику, расположенному под неработающим вентилятором. Запрыгиваем на вентилятор и поднимаемся повыше.



Видите еще три голубых шарика и один неактивный шарик? Сейчас надо спуститься на платформу у стены и сделать так: с самого края платформы стреляем по второму шарику (первый можно пропустить), сразу же прыгаем на вентилятор и поднимаемся наверх, на платформу. Успели? Однако это еще полдела. Теперь надо быстро зазумить и выстрелить во второй шарик. И так — до последней платформы, с которой расстреливаем оживший шарик, находящийся чуть ниже, — от него заработает вентилятор.

Поднимаемся выше: наконец-то эти мучения с шариками закончились… Бежим вперед по дорожке, справа и слева лежит два здоровья по +25, а перед самой дверью большое здоровье +50. Поели, теперь можно входить внутрь.

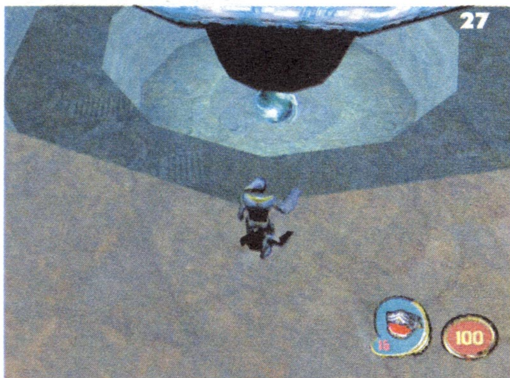
Мы попали в комнату с летающими шариками *(screen shot 25)*. Если зазумить шарик и попасть по нему один раз — он остановится, повиснет в воздухе. Если попасть еще раз — он снова начнет летать. Поднимайтесь на парашюте над шариками, как над вентиляторами, передохнуть можно в нишах в стене.



Еще в этом тоннеле летают светящиеся сферы — расстреливайте их, как только подойдете на расстояние выстрела. Конечная точка маршрута Курта — дверь на самом верху. В коридорах уклоняйтесь от лазерных пушек.

Пробежав по коридорам, выходим к двум монстрам — берите тут же гранаты (Grenades) и убивайте инопланетян, но не спрыгивайте вниз. Когда убьете тварей, раскрывайте парашют и прыгайте направо, к вентилятору в углу. Поднимаемся под самый потолок, и теперь мы можем попасть туда, где был первый инопланетянин.











Входим в дверь и попадаем в зал — впереди сцена и зрители. Берем боезапасы справа и здоровье слева и выходим обратно. Спрыгиваем вниз и идем в дальнюю дверь.

Мы в комнате с шестью одинаковыми дверями. Свет погас? Спокойно! Без паники! Главное — не потерять из виду ту дверь, из которой мы вышли, так что лучше просто не двигаться эти несколько секунд. Идем в первую слева дверь — за остальными на Курта покушается боксерская перчатка. Выходим обратно, в коридор, и идем в другую дверь, ведущую на сцену. Убиваем монстров (впрочем, один из них – киборг; чтобы его убить, зазумьте его голову в зеленом шлеме, ему хватит одной пули).

Выходим на свет прожекторов, и нас приглашают потанцевать. Попытайтесь изобразить что-нибудь похожее на танец. Что? Курт, ты не умеешь танцевать? Ну попробуй хотя бы пострейфиться, что ли... Когда задание выполнено правильно, занавес на сцене взрывается, открывая проход дальше, но также и освободив троих инопланетян-зрителей. Теперь выходим в проход.

В похожем зале мы уже когда-то были. Сначала расстреливайте генераторы монстров за укреплениями (три штуки), затем убивайте монстров и идите в светящийся проход. В следующем зале придется потрудиться и сразиться с тремя не самыми слабыми монстрами *(screen shot 26)*.

Выбегайте в следующую комнату и убивайте монстров. Советую запомнить, из какого прохода вы вышли. Стреляйте в голубой шарик под вентилятором *(screen shot 27)* и поднимайтесь на парашюте. Нам нужен первый слева проход (от того, из которого мы вышли).

Мы вышли к обрыву... Справа и слева – внизу дуют потоки воздуха, планируйте к ним. Оглядитесь: отсюда видны два голубых тоннеля справа и слева. Прыгаем в тоннель и выбегаем к защитному шлему (в одном тоннеле) или к здоровью (во втором). После того, как взяли рулеза, возвращаемся к приступке на входе в этот голубой тоннель. Отсюда посмотрите повнимательнее на стену на противоположной стороне. На ней нарисована мишень *(screen shot 28)* — зазумьте ее и стреляйте, используя Bouncing Shells (их можно взять наверху воздушного потока). Вообще-то вам, конечно, надо подстрелить голубой шарик, находящийся совсем рядом, за стеной, но достать его можно только этими отскакивающими патронами. Если вы попали, то увидите вспышку на экране. Вам надо подстрелить и второй голубой шарик — он рядом с таким же голубым тоннелем с противоположной стороны. При помощи парашюта парим на мост, расстреливаем генератор монстров, а затем и монстра и выбегаем в дверь.

В следующем зале сначала подлечимся и возьмем оружие, а затем идем к центральному строению. Внутри мы находим Макса, и Курт освобождает его. Но тут появляется главный босс уровня и хватает Макса.

Стреляйте в снайперском режиме по очкам босса. Используйте для этого Sniper Shield и Sniper Grenades. Когда босс упадет, стена вокруг Курта рухнет — и вы окажетесь на платформе в центре круглого зала. Не старайтесь перепрыгнуть к боссу – вам это не удастся. А между тем Макс по-прежнему находится в лапах босса. Стреляйте монстру в ту руку, в которой он держит Макса, вскоре он бросит собаку. Макс опустит рычаги на стенах; теперь вам надо стрелять в голубые шарики на рычагах, но только тогда, когда монстр находится рядом с ними — из потолка будет исходить мощный разряд *(screen shot 29)*, который в конце концов и убьет босса.

Пятый уровень: Макс

Рулим капсулой с Максом, пока летим в потоке частиц взорванного корабля, и приземляемся на базу. Сейчас именно тот случай, когда можно полюбоваться на инопланетян, танцующих "макарену".

Берите два УЗИ у стены и стреляйте по решетке в полу; затем спрыгивайте на трубу *(screen shot 30)* и стреляйте по решетке на стене. Только не спрыгивайте на пол, а то появятся маленькие, но страшные монстры-червячки, дальше прыгайте в проход в стене. В конце прохода стреляем в решетку и спрыгиваем в комнату с лазерной защитой. По четырем сторонам комнаты с лазерами находятся четыре монитора; расстреливаем их *(screen shot 31)* — и спрыгиваем в люк в полу, предварительно разбив его.

Появившиеся червячки преследуют Макса. Чтобы оторваться от них, не останавливайтесь, а бегите до следующего люка в полу. Таким образом идем до белой комнаты с инопланетянами, мочим сначала генератор монстров, а затем и монстров. Только не спрыгивайте вниз! Тут же, наверху, разбивайте монитор *(screen shot 32)* и перепрыгивайте на поднявшуюся в центре платформу. Стреляем один раз по телескопу, а затем подходим к нему вплотную и смотрим в него. Теперь разбиваем решетку рядом с телескопом и спрыгиваем вниз.

Подбиваем батарейки и разбиваем люк в стене – коридор выведет Макса в библиотеку. Подбираем два УЗИ и бежим направо; убиваем летающего монстра и монстра с БФГ'ой — и бежим дальше вдоль полок. Еще один монстр

Irritabilis &ens poetatum

с БФГ'ой — Максу не помеха, а вот червячки достают — берем батарейки и идем в проход справа *(screen shot 33)*.

Спрыгиваем в коридор и собираем УЗИ за решетками по бокам; за последней решеткой скрывается проход – пройдя по нему, мы попадаем в зал с капсулами, в которых содержатся гигантские коконы. Позади одной из капсул есть монитор *(screen shot 34)* — разбиваем его, капсулы разбиваются — и на месте коконов появляются монстры. Мочим их и запрыгиваем на парящую платформу, она поднимет нас на второй уровень. Повторяем процедуру на втором и третьем уровнях. Найдите пульт управления на третьем уровне, рядом с ним можно взять УЗИ.

Поднимаемся на четвертый уровень и снова разбиваем монитор, затем идем в проход в одной из стен. Проходим через заброшенный отсек и выходим к трубам. За центральной колонной лежат две крутые пушки – чтобы взять их, пройдите налево по трубе, а потом поднимитесь к пушкам. Спрыгиваем вниз и со всех ног (или лап?) бежим в дверь, которая не отмечена никаким цветом. Мы попали в знакомую обстановку – тот самый туалет, в котором мы были с Доктором. Убиваем монстра, второго и разбиваем несколько слоев стены там, где лопнули трубы, когда тут был Доктор *(screen shot 35)*.

Спрыгиваем в проход, и теперь нам придется немного побегать по катакомбам. За треснувшей дверью лежат два шотгана, а выход находится у красной решетки… Пол под Максом проваливается — и он падает прямо монстрам в лапы. Сражаться с ними нет смысла — на смену убитым инопланетянам появляются новые, так что, по возможности, соберите оружие и найдите проход, в который можно запрыгнуть с ящика. Вы выходите в очень похожую на предыдущую комнату — сначала я даже подумала, что это она и есть. Затем пробегаем к такому же проходу, в который шли в той комнате. Забираемся на ящики и справа запрыгиваем в проход *(screen shot 36)*. Берем рокет лаунчер и попадаем в первую комнату. Спрыгивайте вниз и посмотрите на стену слева — на ней есть трещина. Пробиваем себе проход *(screen shot 37)* и спускаемся вниз. По дороге неплохо было бы собрать несколько пушек.

Внизу, в коридоре берем джетпак, заряжаем его около колонки и летим за колонкой, стараясь держаться рядом и заряжать джетпак по мере надобности. Колонка остановится около трубы, ведущей вверх, — поднимайтесь на самый верх и идите в проход. Когда мост под Максом обрушится, выбирайтесь из ядовитой жидкости на обломки, перебирайтесь на трубу и поднимайтесь по наклонной поверхности *(screen shot 38)*.

Макс попадает к боссу — в этого босса надо стрелять непрерывно, потому что он может подлечиваться. Так что следите, чтобы у Макса во всех четырех лапках было по пушке (их можно подобрать на дорожках). Если упадете вниз, поищите колонку, заряжайте джетпак и поднимайтесь.

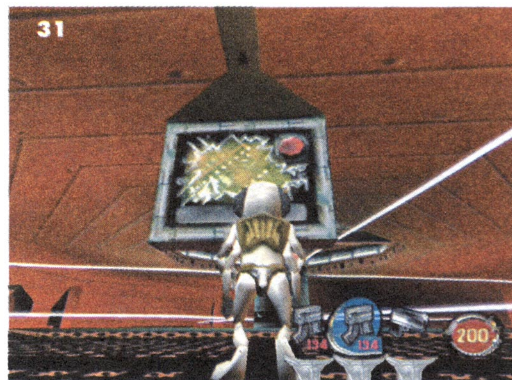
Шестой уровень: Доктор Хоукинс

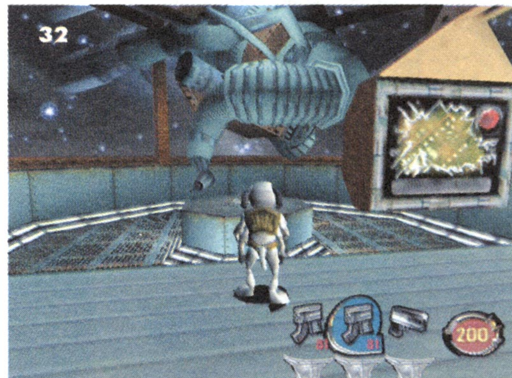
Итак, бомба активизирована, у доктора есть две минуты, чтобы дезактивировать ее. Бегите прямо и выбегайте в зал. В зале четыре голубые кнопки, шнуры от которых ведут к центральной панели *(screen shot 39)*. Эта панель разделена на четыре сектора; сектор той кнопки, которую надо нажать, — красный. Так что смотрите, куда ведет шнур от красного сектора, и отключайте соответствующую кнопку. Так вам надо отключить все четыре кнопки, а если ненароком нажмете не ту — корабль взорвется, так что будьте осторожны. Лучше почаще сохраняться. Чтобы запрыгнуть на трубы, используйте балку у стены, а к верхней кнопке можно добраться при помощи лестницы — ищите красный крест, чтобы ее применить.

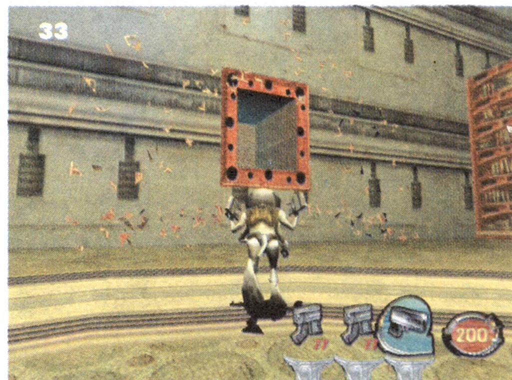
Когда отключите эту бомбу, бегите в проход с синей подсветкой. Приготовьте тостер, хлеб и расстреливайте стручков. Слева можно взять бутылочку Mr.Fizzy, а справа — длинный французский батон – багет (Baguette). Теперь возвращаемся в зал и бежим в дверь с зеленой подсветкой. Через пропасть перепрыгиваем по трубам *(screen shot 40)* — куски пола падают через пару секунд, если на них наступить.

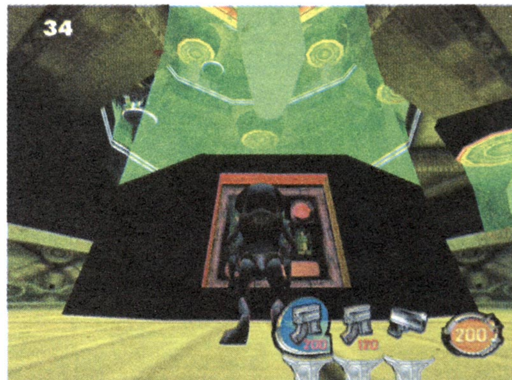
Выбрались в комнату — разминируем бомбу номер два. При помощи лестницы забирайтесь с креста на полу к кнопкам. Нажимаем сначала правую ближнюю, а затем все четыре кнопки, двигаясь против часовой стрелки. Бомба отключена; доставайте атомный тостер и хлеб и бегите в дальний конец коридора, к гигантскому хищному растению – его достают инопланетяне. Помогите растению разобраться с монстрами, а затем идите в проход, на который растение вам укажет.

Коридор выведет Доктора к боссу – он активизирует бомбу номер три. Чтобы добраться до первой кнопки, подойдите к кресту справа и забирайтесь по лестнице. Теперь бегите по кругу против часовой стрелки, пока не увидите кнопку. Теперь используем лестницу на дальнем кресте — том, что рядом с трубой *(screen shot 41)*, и по трубам поднимаемся на самый верх, к трем кнопкам. Нажимаем ближнюю, затем кнопку справа и спрыгиваем вниз. На полу нажимаем кнопку, ближнюю к трубе, по которой поднимались наверх. И снова поднимаем-

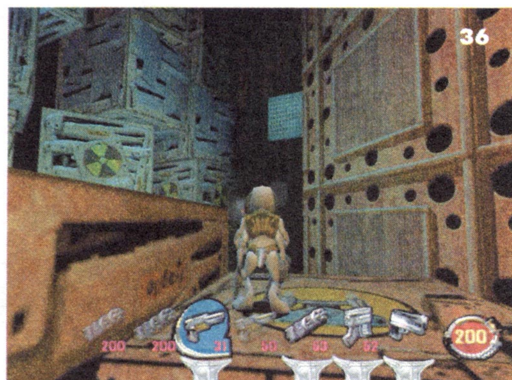




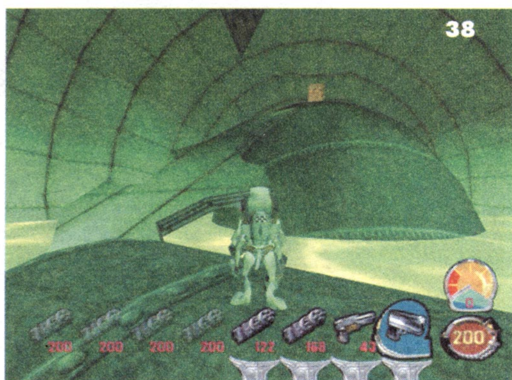




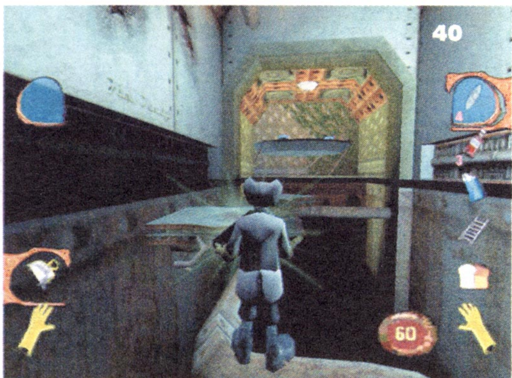



36


37


38


39


40

ся наверх – надо нажать оставшуюся не нажатой кнопку наверху, затем спуститься и нажать последнюю кнопку внизу – бомба дезактивирована! Тостер в руки и в бой – убивайте двух монстров, затем стручков. Идите в дверь, из которой вышли монстры, и ныряйте в телепортер.

Бомба номер четыре *(screen shot 42)*. Нажимаем самую дальнюю левую кнопку – в углу, рядом с плутонием. Вторая кнопка – самая правая, если смотреть оттуда, где мы к ним выбежали. Теперь из трех кнопок у стены нажимаем ту, что ближе к центру комнаты. Затем бежим к двум кнопкам у центра комнаты и нажимаем ту, что правее (опять же, если смотреть с той стороны, откуда мы к ним выбегали вначале). Нажимаем соседнюю кнопку. Теперь посмотрите наверх, туда, куда ведет один из шнуров, – на стене еще одна кнопка. Прицельтесь из тостера и стреляйте – кнопка нажмется, затем нажимайте кнопку у ящика, затем – ту, что у стены, – последняя бомба этого уровня дезактивирована!

Входим в лифт и спускаемся. Внизу за ящиками берем плутоний и выпиваем его – доктор превращается в монстра. Монстром забираемся по ящикам на высокую башню *(screen shot 43)* и спрыгиваем на босса — его защитное поле из зеленого станет желтым, после второго прыжка — красным, а после третьего пропадет совсем. Теперь можно добивать инопланетного босса нашими атомными тостами.

Седьмой уровень: Курт

Бегите прямо, не обращая внимания на стреляющую машину, на развилке поворачивайте направо и вбегайте в дверь.

В зале расстреливайте стручков и андроидов с зеленой головой (помните, как с ними справляться? Одно попадание в голову в снайперском режиме). Только от двух коротконогих монстров с перьями на голове вы не сможете избавиться – на смену этим двум всегда спрыгнут из трубы два таких же. Разбейте лазеры в снайперском режиме и встаньте на решетку под трубу. Посмотрите на погасшие шарики – правый шарик стал активным. Погасите его, затем левый шарик – из-под решетки пошел поток воздуха, поднимайтесь на нем и расстреливайте третий шарик. Последний шарик рядом с первыми двумя – только сейчас он стал активным. Гасите его, поднимайтесь на потоке воздуха в трубу, а оттуда еще на одном потоке воздуха.

Во втором зале берите справа гранаты и разбивайте ими стекла. Спрыгивайте в левую дырку и поднимайтесь на потоке воздуха к голубому шарику. Гасите его и спрыгивайте вниз. Лазерные пушки лучше разбивать издалека в снайперском режиме.

Возьмите в конце прохода Sniper Mortar и поднимайтесь наверх. Убейте двоих андроидов и идите к правому голубому шарику. Сверху закидывайте Sniper Mortar – стекло снизу разобьется, и можно отстреливать голубой шарик. Спрыгивайте опять вниз и берите отскакивающие пули. Понимайтесь наверх и убивайте андроидов – они будут появляться каждый раз, как вы поднимитесь снизу.

Найдите в зале белую точку и встаньте на нее. Сейчас лучше сохранитесь – лишний раз прыгать вниз и встречаться на выходе с андроидами Курту ни к чему. Теперь стреляйте отскакивающими пулями по такой же белой точке над последним шариком. Когда погасите его – внизу, где брали пули, откроется проход дальше. Бегите прямо, на развилке сворачивайте направо, спрыгивайте чуть ниже и идите в дверь.

В зале с тремя трубами, висящими над головой, расстреливайте стекло у труб – из них выпадут голубые шарики. Теперь вам придется погоняться за ними – необходимо загасить все. Под трубами заработают потоки воздуха – поднимайтесь на них и берите предметы внутри труб. На полупрозрачных появившихся монстров не обращайте внимания – тут от них можно быстро скрыться.

В следующем зале убивайте стручка, полупрозрачных андроидов, а затем следует заняться сферами: у правой сферы стреляйте в розовую отходящую трубу; когда она взорвется, зазумьте дырку и стреляйте – выпадет шарик, загасите его. У левой сферы также стреляем в розовую трубу, затем при помощи Sniper Mortar (они лежат в этом же зале) выбиваем шарик и гасим его.

Поднимитесь туда, где взяли Sniper Mortar. Над правой сферой есть еще один голубой шарик – расстреливаем его и расправляемся с выбежавшими андроидами. Решетка под сферами разбивается – спрыгиваем вниз.

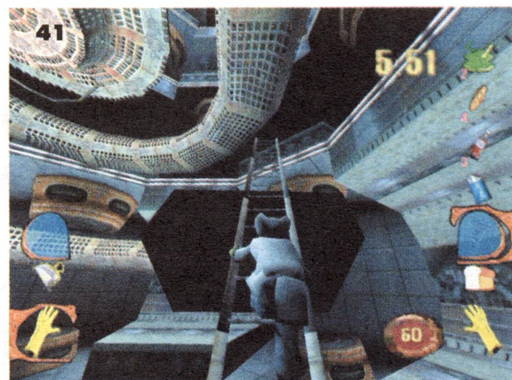
Выбегаем на улицу и парим налево, спускаемся к сооружению в центре. Берем Laser Chaingun и идем в телепортер. Заходим в дверь справа и попадаем в большой круглый зал с сооружением в центре. Поворачивайте налево и отстреливайте голубой шарик в основании первой колонны. Когда вы его погасили, появятся монстры – необходимо убить их всех; монстры могут упасть вниз – тогда спускайтесь и убивайте их там, а чтобы подняться обратно, воспользуйтесь вентилятором в центре, поднимайтесь на парашюте и заходите в телепортер.

Теперь загорелся второй голубой шарик, в соседней колонне, если идти по часовой стрелке. Вам необходимо таким образом погасить все шарики – после

каждого будут появляться монстры, а после последнего монстры появятся внизу – спрыгивайте и убивайте их. В конце концов, когда все шарики погашены и энергетические лучи направлены в центр *(screen shot 44)*, центральное сооружение взорвется – спрыгивайте в образовавшуюся дыру в полу.

Пробегаем серию коридоров и выбегаем в комнату с прыгающим шариком *(screen shot 45)* и двумя андроидами. Когда вы погасите шарик, заработает поток воздуха и вы сможете подняться дальше. Теперь ситуация аналогичная: два андроида и прыгающий шарик. Отстреливая монстров и шарики, добирайтесь до коридоров и выходите на улицу, далее бегите до арены. Появляется корабль большого босса. По бокам арены есть два строения – сбегайте в них и возьмите оружие.

Теперь вам необходимо убивать появляющихся на арене монстров и отстреливать все шарики на корпусе корабля в снайперском режиме *(screen shot 46)*. Корабль взрывается – уровень пройден.



Восьмой уровень: Макс

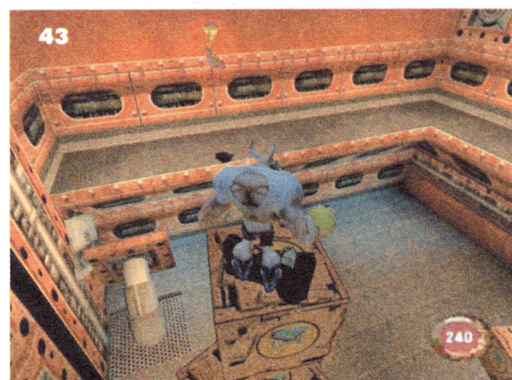
Старайтесь не отвлекаться на монстров, а бегите по улице, подбирая по пути оружие, пока не увидите в стене четыре ящика, загораживающих проход *(screen shot 47)*. Разбиваем ящики и идем по коридору, разбивая решетки.

В зале *(screen shot 48)* надо убить всех монстров, только тогда справа откроется проход, который выведет Макса в комнату секьюрити. В комнате расстреливаем все, стреляющее по Максу, и идем в открывшийся проход. В следующей комнате можно разрушить почти все колонны, но выход откроется только когда Макс расстреляет полусферу на потолке *(screen shot 49)*.



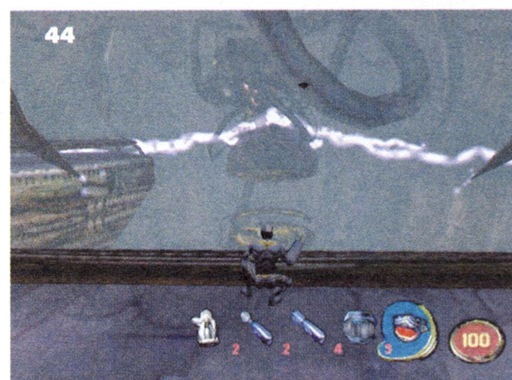
В зале управления старайтесь не упасть вниз, бежим направо, пока не увидите место, где можно сесть на лифт. С этой платформы перепрыгиваем к центральному сооружению и ищем, где можно перепрыгнуть на следующий лифт, идущий наверх. Не спрыгивайте с лифта – надо расстрелять разноцветные основания в потолке, к которым подходят три трубы *(screen shot 50)*. Центральное сооружение рухнет – спрыгивайте вниз, в проход.

Надо приземлиться на трубу, торчащую из стены. Возьмите батарейки, пройдите по спице, обернитесь и прыгайте в проход *(screen shot 51)*. Труба выведет вас в гигантский зал с кучей монстров и тремя пушками. Возьмите оружие на пандусе, на который упали, и спрыгивайте.



Первым делом найдите и раздолбите генератор монстров, а затем монстров и три пушки. Прилетит корабль и из него выпрыгнут еще инопланетяне – расстреляйте их и забирайтесь в корабль; запрыгивайте в кабину пилотов и нажимайте красную кнопку *(screen shot 52)* – корабль пробьет проход – выходите из корабля и идите в проход, но сначала подберите две пушки по бокам от входа.

При выходе из тоннеля возьмите атомный джетпак. Теперь при помощи джетпака забирайтесь на выступающую часть башни прямо перед Максом, берите рокет лаунчер и перепрыгивайте на такую же выступающую часть правее. Теперь посмотрите вперед (если встать лицом к башне, то это будет направо). Видите зеленый поток *(screen shot 53)*? В этом потоке атомный джетпак заряжается намного быстрее — летите к нему, а от него еще дальше, до третьей выступающей части башни, и берите оружие. Дальше есть еще два таких потока – подлетайте к ним и вставайте между ними – есть там такой небольшой выступ *(screen shot 54)*. Зарядите джетпак и летите дальше, до следующей выступающей части с оружием. Таким образом добираемся до множества потоков, ведущих наверх.



По потокам добираемся до спицы и перелетаем на площадку на самом конце. Перелетаем на следующую площадку и так, пока не увидите две выдвигающиеся из стены платформы, располагающиеся одна над другой *(screen shot 55)*.

Со второй платформы перелетаем на следующую платформу, она располагается правее. Передвигаемся по этим платформам, пока не выйдем к выступающей части башни со схемой на самом верху. Отсюда перелетайте на платформу на конце спицы. Как только вы на нее встанете, она начнет опускаться. Не дожидайтесь, пока она опустится, перелетайте сразу на следующую платформу. Вам надо нажать на все платформы, тогда над первой, на которую вы нажали, появится выдвигающаяся платформа – по ней перебираемся на выдвигающуюся платформу чуть выше и, перепрыгивая с одной на другую, делаем круг вокруг башни.

Когда сделаете круг, попадете к постаменту – на нем можно остановиться и осмотреться *(screen shot 56)*. Справа (если стоять лицом к башне) видны кабели, ведущие в тоннель – летим в него.

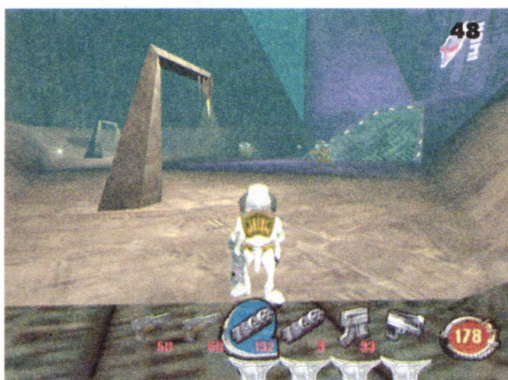
Подбираем оружие и батарейки в тоннеле и выбегаем в зал с молниями *(screen shot 57)*. Летим на платформу над входом, а с нее на самый верх. Расстреливайте подлетающих монстров и летите к ближайшей молнии; когда подлетите поближе к ней, стреляйте в верхнюю часть колонны – она рассыплется,

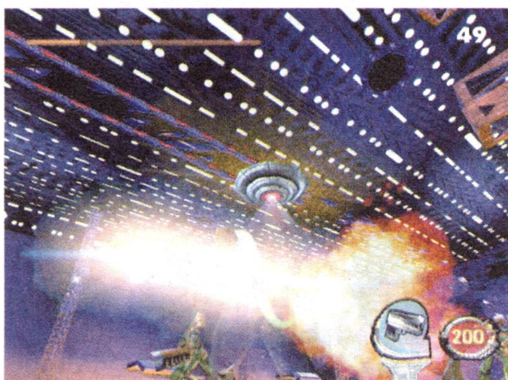


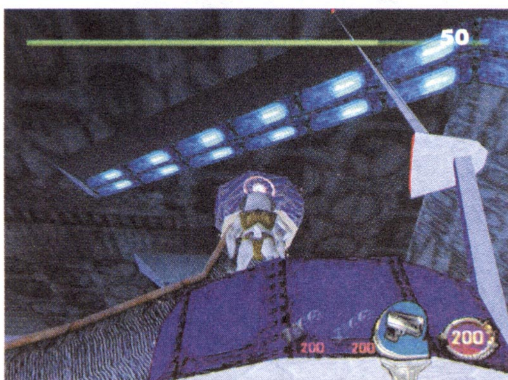
Irritabilis gens poetarum











и тогда можно опуститься на оставшуюся часть колонны. С этой колонны перелетаем к следующей – и так добираемся до конца зала и идем в тоннель.

В следующем зале Макса ждет босс. На изогнутых трубах есть несколько кнопок, летите к ним на джетпаке и нажимайте их в нужное время. Если вы хотите закончить этот бой побыстрее, используйте два рокер лаунчера с автонаведением.

Девятый уровень: Доктор Хоукинс

Итак, доктор начинает уровень в большом зале с телефонной будкой в центре. Если не стрелять по стручкам, они ведут себя вполне дружелюбно, так что лучше лишний раз их не трогать. Поднимаемся по дорожке чуть наверх и собираем булочки, французские батоны и любимый напиток доктора Хоукинса – Mr.Fizzy.

Спрыгиваем обратно и спускаемся по дорожке к тоннелю; в комнате будут два стручка и три монстра – разбираемся с ними, а в конце комнаты, справа, идем к выходу. Коридор приведет нас в комнату, наполовину перегороженную решеткой – ее разрушить нельзя, так что идем налево и входим в лабиринт.

Небольшая подсказка: когда вы видите пробегающего стручка, поворачивайте за ним – вы не сможете его догнать и даже не увидите его за поворотом, но сможете взять правильное направление.

Поворачиваем направо, затем налево и прибегаем к первой панели – нажимаем ее. Поворачиваем направо, затем еще раз направо; бегите прямо, мимо трех молний; в конце — поворот направо, за которым вы найдете бутылочку Mr.Fizzy. Бежим по коридору и на следующей развилке — налево (за стручком). Далее слева будет тупик, так что поворачиваем направо и выходим к одной молнии. Пробегаем весь тоннель до конца, пропуская повороты направо. Далее сворачивать некуда – это будет длинный перегон, на котором нам встретится несколько молний и потоков воздуха. В конце увидите пробегающего стручка – сворачиваем за ним налево. На развилке идем к потокам воздуха – после них возьмем Mr.Fizzy. В конце коридора следуйте за стручком направо *(screen shot 58)*, затем налево и — после двух потоков воздуха — направо. Еще один поворот направо — и мы выйдем в зал с монстрами.

Расстреливайте генератор монстров, затем самих монстров и берите из луча света необходимый доктору девайс – Palatial Locator; теперь можно идти в телепортер – он вернет нас в зал с телефонной будкой.

Идите налево, в соседний телепортер. В комнате берите багет, пробегайте мимо монстра (ему за доктором не успеть) и идите в следующий телепортер в конце комнаты. В следующей комнате берите еще один багет и расстреливайте генератор монстров за колоннами, а также самих монстров. В следующей комнате используйте багет, чтобы расправиться со сферами. Подойдите к кругу в центре комнаты, используйте на нем лестницу и поднимайтесь на дорожку *(screen shot 59)*. Подходим к дальнему левому кругу на дорожке и используем лестницу, бежим к дальнему концу дорожки и снова забираемся по лестнице. Поворачиваем налево и используем лестницу на первом круге, а забравшись на следующую дорожку, поворачиваем направо, перепрыгиваем на соседнюю дорожку и идем к стене – в ней откроется замаскированный проход. Берем три бутылки Mr.Fizzy, булочки и выходим обратно. На развилке сворачиваем направо и используем на круге лестницу. На следующей дорожке круг только один – отсюда и поднимаемся выше, перепрыгиваем на соседнюю дорожку, а с нее поднимаемся к телепортеру.

Вот задача, которую необходимо решить в следующей комнате: впереди, в недосягаемой области бегает стручок *(screen shot 60)*. В комнате — три кнопки, открывающие люки в полу перед стручком и опускающие его на уровень ниже. Четвертый последний люк открывается автоматически, когда стручок опустится на последний уровень. Стручок должен упасть в последний люк и попасть в мясорубку. В центре комнаты, между кнопками, есть большая колба – она наполняется по мере перемалывания стручков. Нам надо, чтобы колба заполнилась доверху. Есть одно "но" – вы не должны дать стручку пробежать до конца коридора и уйти в проход, в противном случае в комнате, в левом проходе, появится монстр. И еще кое-что, за чем надо следить: смотрите, чтобы стручок был развернут именно в том направлении, куда вам надо, чтобы он бежал после падения. Чтобы попасть в последний люк, стручку надо дать добежать до стены и развернуться. И только тогда опускать его вниз. Заполнить колбу совсем не сложно, когда разберешься, как это все работает. Когда колба заполнится, справа откроется проход к телепортеру.

Описанный выше способ – тот, которым должна проходиться эта комната, а я вот нашла еще один, более простой, хотя на самом деле это просто баг. Можно не заниматься стручками вообще, а пробежать к правой стенке и с правой или с левой стороны двери попробовать тупо потыкаться носом в стену – в одном месте доктор пройдет сквозь нее прямо к телепортеру.

В коридоре посмотрите на прикалывающихся стручков слева за стеклом, затем идите в телепортер в конце коридора. В следующей комнате под генерато-

4 3799

ром монстров есть кнопка – нажимайте ее, она активизирует телепортер. После того, как убили всех монстров, а также сферы, вернитесь к тому месту, где появились и обегите решетку справа – возьмите Mr.Fizzy и идите к проходу в следующую комнату.

Убивайте двух монстров и спускайтесь к телепортеру – под лестницей рядом с ним возьмите багет и Mr.Fizzy и идите в телепортер. Убивайте сферы и летающих монстров, затем нажимайте три большие кнопки на отстоящих платформах. Теперь перепрыгиваем на парящую платформу, она привезет нас к телепортеру, закрытому красным полем, — берем из луча света Positronic Doohickey. А теперь займемся бегающими огоньками. Среди множества красных лампочек есть три голубые. Нам надо нажимать кнопку, стараясь “поймать” огонек на голубой лампочке. Когда все три голубых лампочки загорятся – откроется проход к телепортеру, так что садимся на парящую платформу и летим к нему.

Пробежав по коридору, заходим во второй телепортер, который возвращает доктора в зал с телефонной будкой. Поднимаемся по дорожке наверх и идем по длинному тоннелю, пока не выйдем в комнату с красной дорожкой. Справа и слева от дорожки есть выемки, в которых можно переждать, когда полосы дорожки пропадают. В конце дорожки выбегаем в комнату с двумя агрессивными стручками – избавляемся от них и идем в проход.

В следующей комнате несколько слоев решеток, каждая решетка открывается, если нажать одну из двух, правильную кнопку (а дальше их становится три, четыре и даже пять) – какая кнопка открывает решетку, я подсказать не могу, потому что порядок их нажатия выбирается случайным образом. Проще всего сохраняться при каждом открытии решеток, потому что, в случае ошибки, вам придется вернуться назад.

В конце убиваем двух стручков и бежим направо; стена откроется, за ней можно взять булочки, багет и Mr.Fizzy, затем выходим и идем в дверь на противоположной стороне зала.

После пробежки по коридору выходим к красной дорожке номер два – она отличается от предыдущей тем, что пропадающих полос уже две и они шире: подождите, пока пройдут обе полосы, и бегите до выемки в стене. В конце убейте двух стручков, идите в коридор и выходите к красной полосе номер три.

Первую ее половину можно пробежать не боясь, но со второй выбирайте момент, чтобы прыгнуть в выемку. В конце два стручка – бежим в коридор.

В следующей комнате не отвлекайтесь на стручков – если вы их убьете, на смену им появятся новые, так что бегите до конца комнаты, затем по полупрозрачной дорожке к желтой кнопке и нажимайте ее. Развернитесь – теперь вам надо нажимать кнопки. Сохраняйтесь после каждой правильно нажатой кнопки; после нажатия всех “правильных” кнопок откроется проход к последнему необходимому доктору девайсу и к телепортеру. Берем Dimensional Destabilizer и идем в телепортер.

Все готово к тому, чтобы Доктору улететь с этой базы, но вот задача: три стручка заперлись в телефонной будке, не желают оттуда выходить, да еще и стреляют по Доктору. Используйте атомный тостер и круглые булочки, чтобы выкурить их оттуда, – уровень закончен.

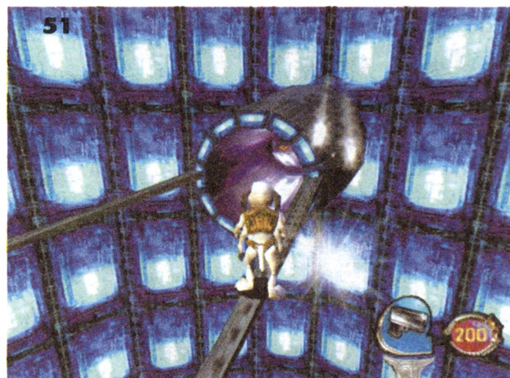
Десятый уровень: Курт, Макс и Доктор Хоукинс против Зиззи Балуба

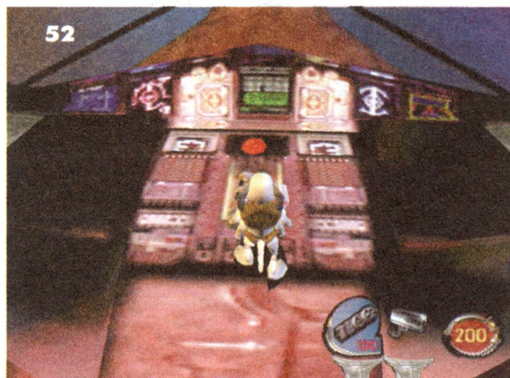
Проходить этот уровень можно Куртом, Максом или Доктором Хоукинсом по выбору. Прохождение одного персонажа, конечно, отличается от прохождения других, но ключевые моменты все же остаются одни и те же. Нельзя сказать, что за какого-то персонажа проходить этот уровень проще или, наоборот, сложнее; я вам предлагаю прохождения этого уровня всеми троими.

Курт

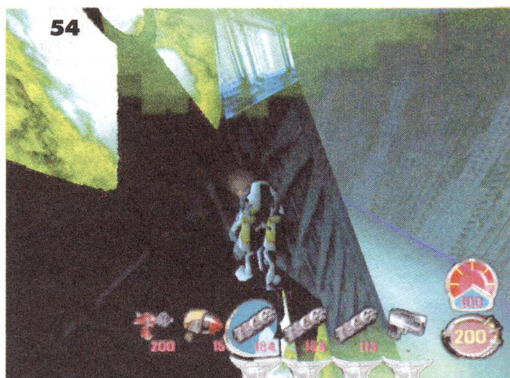
Бежим налево, поднимаемся на вентиляторе и стреляем по решетке, закрывающей проход. В тоннеле расстреливайте лазерные пушки в снайперском режиме, убивайте андроидов выстрелом в голову и таким образом идите далее по тоннелю, пока не выйдете в большой зал с зеркальным полом. Убивайте монстров, собирайте здоровье и оружие (не забудьте проверить второй этаж зала!) и бегите в левый конец зала, к голубой двери между двумя колоннами.

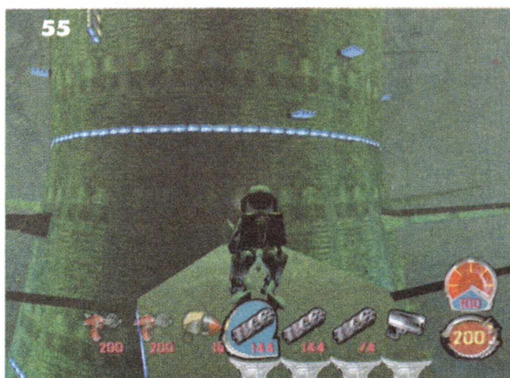
За дверью, слева, берем здоровье и идем по коридору через поднимающиеся ворота. По коридорам с красной дорожкой пробегаем, пока не выйдем в зал с фонтаном; затем поворачиваем налево и поднимаемся по лестнице. Дверь перед Куртом не откроется — разворачиваемся направо и забираемся на второй этаж зала. Дверь из него ведет в длинный коридор, в котором Курту встретятся разве только два полупрозрачных андроида. Два верных друга уже ждут





















нас у входа в тронный зал; идем вперед — и вот мы встречаемся с главным боссом всей игры – Зиззи Балубой.

Собирайте оружие в зале, а затем стреляйте в Балубу , пока индикатор его здоровья не упадет до минимума, тогда в теле Балубы появится дырка и Курта засосет внутрь организма. Когда Балуба выплюнет Курта, надо опять стрелять в него, пока снова не попадем внутрь организма. А вот что надо делать внутри: не теряйте времени – расстреливайте сердце, состоящее из четырех желудочков. Одновременно следует уворачиваться от нападающих зеленых тварей – они очень надоедливы, и от них трудно избавиться.

Когда с сердцем покончено, используем Sniper Mortar и стреляем в проемы в двух светлых перегородках – слева и справа. Перегородки рушатся и теперь можно подняться на парашюте в потоке воздуха – видите пузырьки, поднимающиеся вверх ? Найдите два глаза Балубы и стреляйте в них, пока они не отвалятся. Но это еще не все – стреляйте в вывалившиеся глаза, пока они не рассыплются.

Теперь займемся мозгом: чтобы его уничтожить, надо погасить четыре голубых шарика, летающих вокруг мозга Балубы. Мозг разрушается, Балуба побежден – игра окончена.

Макс

Проходим через большие ворота, берем оружие и проходим в следующий зал. Будьте готовы к бою – когда добежите до конца зала, появятся монстры. Они появляются по двое и вам надо перебить их всех, чтобы выйти из зала.

Вышли из зала – слева возьмите батарейки и бегите по коридорам до зала с фонтаном. Сворачивайте налево, поднимайтесь по лестнице и запрыгивайте направо, на второй этаж зала. Коридоры выведут Макса к друзьям и к боссу.

При битве с боссом собирайте оружие в зале, а также возьмите атомный джетпак. Стреляйте по Балубе, пока вас не засосет внутрь – теперь расстреливайте его сердце, надо расстрелять все четыре желудочка. Теперь мочим две светлые перегородки справа и слева . Затем при помощи джетпака поднимаемся наверх, расстреливаем глаза и мозг – готово!

Доктор Хоукинс

Поворачивайте направо, пока не увидите “ступеньки” на стене. Встаем в круг на земле и используем лестницу, чтобы забраться по “ступенькам” на самый верх.

Спрыгиваем в коридор и бежим по нему, пока не встретим летающего монстра и стручка. Расстреливаем их, берем бутылку Mr.Fizzy и бежим дальше. В коридоре расстреливаем стручка, берем еще один Mr.Fizzy (на повороте не пропустите длинный батон!). Приготовьтесь встретить после следующего поворота еще одного летающего монстра и стручка. Возьмите булочки и батон и идите дальше. И еще один летающий монстр. Мы вышли в зал с фонтаном: прямо у выхода посмотрите налево – там есть круг на полу, чтобы установить лестницу. Поднимайтесь наверх и бегите в дверь – расстреливайте две сферы (удобнее всего использовать для этого багет) и выходите к друзьям.

Прежде всего соберите на арене булочки, багет, агрегат, которым мы распугивали монстров в самом начале игры, и стреляйте по Балубе. Когда попадете внутрь — используйте агрегат, чтобы свести дамадж, получаемый от зеленых тварей, к минимуму. Осмотритесь и найдите плутоний – чтобы его достать, запрыгните на возвышенность в центре, а затем на бортик к плутонию.

Выпивайте плутоний и идите к сердцу – разбивайте два ближайших желудочка в прыжке. А чтобы добраться до желудочков, расположенных выше, подойдите к пустой дырке (из нее не вылетают пузырьки), оттуда вылетит один большой пузырь, запрыгивайте на него – он привезет вас к сердцу. В прыжке разрушайте третий желудочек сердца, а к четвертому можно добраться, подпрыгнув с бортика.

Теперь перегородки: чтобы их разрушить, надо выстрелить из тостера в проем в перегородке. Когда перегородки разрушатся, глаза выпадут – их надо загнать в дырки, из которых вылетают мелкие пузырьки. Следите, чтобы глаза не попали в дырку, из которой появляются большие пузыри, – достать их обратно оттуда невозможно.

Теперь займемся сердцем: стреляйте в него – тосты рикошетят от стен и найти необходимый угол несложно. Сердце взрывается – Зизи Балуба побежден, Земля спасена от инопланетного вторжения, и вся слава по праву досталась героям.

▲

Chaos Mage

Icewind Dale

За восемьдесят лет до Baldur's Gate

Помните ли вы еще как, играя в Baldur's Gate вы зарезали бедного Drizzt'a Do'Urden? Ведь зарезали же? Не отпирайтесь, было дело! Узнав, что в разработке находится add-on для BG под названием Icewind Dale я, помнится очень обрадовался. Наконец-то, думал я, дадут манчкинам по мозгам. Убили Drizzt'a в BG - встречайте команду его друзей жаждущих мщения в Icewind Dale. Еще бы - Долина Ледяного Ветра - место их постоянного жительства. Эх, мечты, мечты...

Не тут-то было. Для начала Icewind Dale оказался самостоятельной игрой, да еще и без возможности импорта персонажей из Baldur's Gate. Во вторых, время действия игры - за шестьдесят лет до того, как Drizzt Do'Urden вообще появился на поверхности Faerun'a.

Т.о. события Baldur's Gate еще впереди, да и главный герой - сын Bhaal'a еще не родился, а сам Bhaal вместе с Bane, Myrkul и компанией еще жив и здоров - The Time Of Troubles впереди! Забавная деталь. События Смутного Времени (обратный перевод the Time of Troubles) ознаменовали переход от AD&D 1st edition к 2nd edition. Так почему же Icewind Dale использует относительно новые правила, а? ;)

Разработчики игры обещали представить нам предысторию будущих событий и, в частности, предысторию трилогии R.A. Salvatore "Icewind Dale" ("The Crystal Shard","Streams of Silver" и "The Halfling's Gem"). Свое обещание они сдержали... в некотором роде.

Shipping Sector

Эта область входит в состав обширного региона известного как Дикий Север или Дикая Граница. Здесь кстати происходило действие двух замечательных игр из серии GoldBox: Gateway to the Savage Frontier и Treasure of the Savage Frontier.

Жители разных частей континента Faerun по разному представляют себе очертания Севера, но для большинства он пролегает севернее Waterdeep до самой Spine Of The World - огромного горного хребта. Север это земля варваров и орд гоблинов, все еще слабо затронутая цивилизацией. Эти земли привлекают как поселенцев, так и приключенцев.

Долина Ледяного Ветра - самая северная из цивилизованных областей Севера, да и всего Faerun'a. Долина зажата между Spine Of The World с одной стороны и Sea Of Moving Ice с другой. Ее маленький кусочек был продемонстрирован нам в игре Menzoberranzan. В Долине располагаются поселения, известные как Десять Городов (Ten Towns). Десять Городов являются центрами ремесел и торговли с варварами, хотя последние часто смотрят на караваны купцов как на законную добычу. В одном из этих городов - Easthaven - и начинается действие CRPG Icewind Dale.

Создание персонажей

Вы можете проходить игру любым количеством персонажей от одного до шести. NPC не будут присоединятся к вашей партии так что лучше всего сразу позаботится о боеспособной команде.

Расы

Кем быть?...	Каким быть?...
Human	Они там, где нужны паладины или dual-class
Elf	Thief, Thief-multiclass или Druid
Half-Elf	Для всяких хитрых и необычных мультиклассов
Gnome	For Role-Playing Only
Halfling	Воры! Воры!
Dwarf	Отличные клерики и воины.

Некоторые варианты диалогов открываются, если с NPC говорит представитель определенной расы.

Классы

Fighter	Просто боевая машина. Пять специализаций на одном виде оружия впечатляют.
Ranger	Неплохие боевые способности, но не более того.
Paladin	Имеет крайне полезные способности, а так же влияет на сюжет в некоторых местах.
Cleric	Партийная аптечка и неплохой боец.
Druid	Множество полезных заклинаний.
Mage	Бесполезен... по сравнению со специалистом.
Thief	А кто еще ловушками заниматься будет? Идеален для разведки.
Bard	Эксперт по идентификации. Может красть предметы.
Specialist Mage	Говорим специалист - подразумеваем Conjurer.
Multi-class	Используйте на ваше усмотрение, но вот вора можно засунуть в мультикласс безболезненно.
Dual-class	Создайте воина вместо мага. Дайте ему ++ в кинжалах. Раскачайте до 3го или 5 го уровня. Теперь можно превращать его в Conjurer'a.

Некоторые варианты диалогов открываются, если с NPC говорит представитель определенного класса.

Ranger - Racial Enemy. По моему скромному мнению здесь стоит выбрать Skeletal Undead или Trolls.

Лидером партии должен быть либо бард либо паладин.

В игре есть много полезных предметов "только для барда", хотяни один из них не является "сверхоружием".

Мировоззрения

От выбора мировоззрения зависит не только (а в данной игре и не столько) role-playing, а главным образом возможность использования некоторых специфических предметов. Их не слишком много, но как правило они выдающиеся. Предметов для Evil почти нет. Встречаются некоторые вещи для нескольких градаций мировоззрения, например для Neutral и Evil.

Данное прохождение написано для Neutral-Good партии, но в большой степени применимо и к любой другой.

Некоторые классы налагают ограничения на мировоззрение.

Параметры

Высокое значение...	...Нужно
STR Увеличивает вероятность попадания и наносимые повреждения	Всем!
CON Дает бонус к хитам, получаемым с ростом уровня	Всем!
DEX Улучшает AC - класс защиты	Всем!
INT Увеличивает вероятность выучить заклинание и их общее количество	Магу
WIS Увеличивает количество заклинаний произносимых в день	Жрецу
CHA Улучшает реакцию NPC в разговоре, влияет на цены	Ведущему персонажу

Некоторые классы налагают нижние ограничения на некоторые параметры.

Умения - Оружейные

Bows	Лук	Composite Bow доступны с самого начала
Crossbows	Арбалет	Немного, но неплохие
Missile Weapon	Дротик и праща	Неэффективно, но пращами пользуются маги и друиды
Axes	Топоры	Много
Clubs	Дубина	Единицы
Daggers	Кинжал	Огромное количество
Flails	Цеп	Много
Halberds	Алебарда	Единицы
Hammers	Молот	Много
Maces	Булава	Много
Spears	Копье	Идеально для друида в последней трети игры
Quarter Staves	Посох	Единицы
Great Swords	Двуручные мечи	Много, но не слишком хорошие
Large Swords	Длинные мечи	Огромное количество
Small Swords	Короткие мечи	Единицы

Умения - Воровские

Stealth	Необходимо боевому вору и для разведки, но заклинание *Invisibility* все равно надежнее.
Find Traps	Самое главное! Качать, качать!!!
Pick Pockets	Автоматически растет у барда. Малоинтересно.
Open Locks	Бесполезно. Есть такое заклинание - *Knock*.



Тактика

Хотя в самой игре вас ожидает очередная мясорубка для монстров в данжонах, но это кровопролитие требует не только и не столько мастерства обращения с мышкой, но и приличного тактического мышления.

В игре вы встретите много монстров, хороших и разных. Почти ко всем их видам нужен индивидуальный подход. Методы работы с определенными представителями фауны и населения расписан в самом прохождении.

На последок несколько замечаний.

При отдыхе автоматически лечится вся партия. Если в партии нет лекарей (Paladin/Cleric/Druid), то отдых может СИЛЬНО затянутся.

Сильно упрощает жизнь по сравнению с BG то, что игра не снимается с паузы при входе в inventory.

Если вы не маньяк, то установите в опциях параметр Максимальные хиты. Это значит, что с каждым ростом уровня например воина ему будет приходить на от 1 до 10 хитов (без бонусов), а ровно 10. Читерство? Своего рода, а что, перезагружать сейвы честнее?





ПРОЛОГ

Easthaven

И в который раз все началось в таверне... Если в партии есть дварф, то он может поговорить с townsperson о поиске сокровищ и даже получить халявный gem. Еще один gem может получить бард, сыграв для другого townsperson. Партийный эльф сможет разузнать у третьего townsperson о своем соплеменнике в этом же городке. В том же баре вы найдете даврфа - *Hildreth Highhammer*. Поговорите с ним для общего развития.

Поговорив с *Grisella (barkeeper)* вы узнаете о ее проблеме с насекомыми... очень большими насекомыми. Но даже для первоуровневой партии их уничтожение будет легким. Первый квест выполнен!

Найдите *Jhonen (townsperson)*. Согласитесь помочь ему и идите в юго-западную часть городка. У моря вы найдете sea spirit. Поговорите с ней. Если в вашей партии есть бард, то он и должен взять переговоры на себя. Он сможет общаться при помощи песни. Jhonen должен получить *Broken Blade of Aihonen.* Вернитесь к sea spirit с докладом. В самом конце игры вы ощутите результат выполнения этого квеста.

На берегу моря вы найдете дом старого пьяницы *Old Jed*. Его можно убедить обходится без выпивки (нужна высокая харизма и интеллект) или принести ему вино.

На мосту вы встретите убегающего от монстров *Damien'a.* Монстры представляют из себя жалких гоблинов. Хорошо экипированная партия выносит их на ура. Заберите "улов", а точнее то что от него осталось и отдайте его Damien'y.

Orc Cave

Тут даже никакой тактики не надо. Бедные орки умирают под градом стрел и ударов. Некоторая осторожность нужна при обращении с местным шаманом (он успел кастануть Curse), но мой дварф разрезал с одного удара - critical hit! :)

В одном из ящиков лежит *Scroll of Protection from Petrification.*

В южной части пещер толпа орков и огр. Друид кастует *Entangle* и вся компания расстреливается из луков с безопасного расстояния. На трупе огра находим контракт, который со всей очевидностью указывает на печальную судьбу каравана. Из сундука берем Scroll of Horror.

Обследуем пещеру дальше и берем из сундука Quiet Boots... Ага! Еще один шаман! Получившая опыт партия устремляется вперед и сбивает ему каст. Не все ли равно? Умер? Умер!

Возвращаемся в Easthaven, отдыхаем и идем на доклад к Hrothgar. Отнесите supply list к Pomab.

Теперь можно с чистой совестью отправляться в экспедицию. Но если у вас остались здесь невыполненные задания - займитесь ими сейчас. Возврата в прежний Easthaven не будет.

Kuldahar Pass

Опять гоблины... Одно в них хорошо - быстро дохнут. Заходите на мельницу предварительно поболтав с *Goblin Marshal* (похоже что в эти места их гонит некий зов). Там вас встретят очень грубо. В результате вы получите *Scroll of Blur* и *The Merry Shorthorn (Bless)*. Спускайтесь в подвал и освободите Jermsy. Поднявшись по другой лестнице вы найдете еще несколько гоблинов.

В башне вы найдете огра *Ghereg*, мучающегося головной болью. К нему мы еще вернемся.

Идем в следующую зону и попадаем в засаду. Хм... это кто же куда попал? Выносим гоблинов и идем дальше, в пещеру. Здесь бегают жуки и лежат волшебные стрелы.



ГЛАВА 1

Kuldahar

Говорим с *Nate.* Идем на север к башне. Гоблин *Weenog* проводит вас к своему хозяину, великому магу - *Orrick the Grey*. Пообещайте ему дать знать, если обнаружите эльфийские руины. У старого мага можно купить несколько простых заклинаний. Начните со Scroll of Identify. Идем дальше и находим лавку. В ней продаются пара замечательных предмета для барда - Bardic Horn of Valhalla и Lyre of Progression. К сожалению, пока что они нам не по карману.

Идем в следующий дом в гости к *Arundel (Old Man)*, главе местных друидов. Он расскажет вам о неестественной погоде, таинственных исчезновениях и нападениях монстров. Старый друид пошлет вас в *Valley of Shadows*. Перед уходом можно рассказать ему об огре и его головной боли и старик поведает вам о рецепте от головной боли для огра. Сходите к нему и получите экспу.

Примерно ту же информацию можно получить и в таверне от barmaid. В доме по соседству можно найти *Mommy's Tea (Cure Decease).*

В верхней части зоны находится кузница. Ее хозяин - *Conlan (blacksmith)*. Он поведает вам подробности истории исчезновений. В кузнице можно приобрести множество видов магической брони и оружия, но пока что они вне вашей досягаемости. Однако же, у вас должно хватить ресурсов на *Plate Mail.*

Oswald Fiddlebender живет в своем разбившемся летучем корабле. Теперь он разрабатывает новые зелья и продает их всем желающим, включая и приключенцев.

Спускаясь с холма, вы видите бегущего *Mirek'a* преследуемого двумя йети. Спасите его (шкуры йети покупает кузнец) и получите задание - найти некую фамильную ценность, которая была у его брата, разорванного монстрами.

Evening Shade Inn - Eidan's Legacy Ring

Храм Illmater'a. Sister Callian

The Valley of Shadows

Основное население этой области - йети и lesser shadows (умеют накладывать Bad Luck). Это на поверхности. В горах вы найдете несколько пещер.

Скелеты и гули (умеют парализовывать)

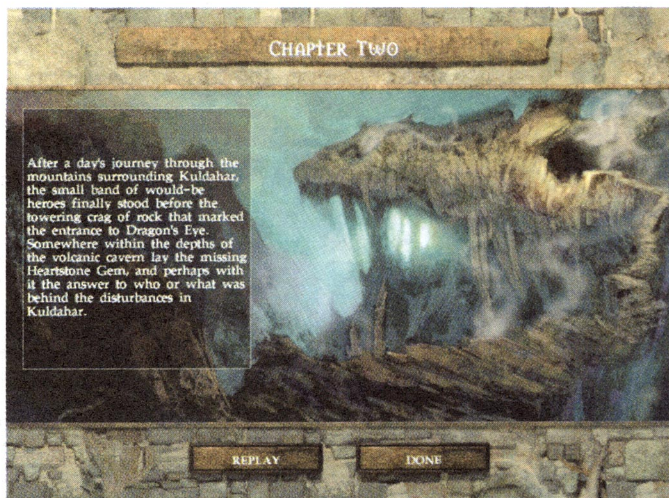
Пещера скелетов 1. Осторожно! На одном из поворотов ловушка! В одном из скелетов на стене Scroll of Luck, а в другом - Scroll of Stinking Cloud.

Пещера скелетов 2. В коридоре слева от идола две ловушки. За ними - Leather Armor +1 и Scroll of Cure Light Wounds. На самом идоле - Gate Key, Scroll of Remove Fear. В дальнем конце склепа находится саркофаг, содержащий Scroll of Grease и Scroll of Strength.

Пещера скелетов 3.. В урне вы найдете Scroll of Chant и Scroll of Find Traps. В саркофаге (не забудьте снять ловушку!) лежат Scroll of Protection From Evil, Scroll of Infravision и Chainmail Armor +1.

Пещера Йети. С тела йети убитого перед входом в очередную пещеру снимаем War Hammer +1 и Mirek's Family Heirloom. В ящиках находим Scroll of Prayer, Scroll of Glyph of Warding и Mace.

Юго-восточная пещера. С большого скелета снимаем Phase Dagger (да... это не ADOM!). Тут стоит выманивать скелетов на мост



и расстреливать. В северной стене зала с саркофагами можно найти Scroll of Invisibility. В открытом саркофаге лежит Scroll of Color Spray и Dagger +1. Некоторые из скелетов могут "завещать" вам High Quality Mace. Снимите ловушку с отдельно стоящего саркофага и заберите Sanctum Key, сломанную броню и Scroll of Chill Touch. Теперь можно наведаться в пещеру к северу от этой.

Гробница.

Некоторые из здешних скелетов носят *High Quality Longsword*.

Юго-восточный коридор. Две ловушки и *Longsword* +1 в саркофаге.

Юго-западный коридор. Ловушка в коридоре и на ящике со *Scroll of Entangle*.

Западный коридор. Тут вы встретите wight. Довольно неприятная тварь и бьется только плюсовым оружием. Снимите ловушку с открытого саркофага и возьмите *Priest's Key и Gauntlets (+1 to-hit)*.

Восточный коридор. В одном из гробов лежат *Scroll of Armor и Short Bow* +1. Следующая гробница приносит нам *Holy Symbol of Myrkul, Scroll of Larloch's Minor Drain и Scroll of Burning Hands*.

Северный коридор. Если вы попытаетесь (хотя и безуспешно) уговорить *Mytos*'а решить дело миром, то получите экспу. С его тела... с его скелета снимаем *War Hammer +1*.

Западная часть. На саркофаге очень хитрая ловушка. Если вам не удастся ее найти (как мне, даже с Find Traps 100%) отведите партию на безопасное расстояние и пошлите вперед смертника... Ну не совсем смертника т.к. он всего лишь заснет. Теперь можно собирать камни... *Short Bow +1, Scroll of Protection from Fire и Scroll of Haste*.

Северная часть. Познакомьтесь с *Myrkul's Sending!* Надо ли говорить, что вам понадобится волшебное оружие? И так все ясно. Получаем *Dazer (Club) и Ring of Shadows*.

Восточная часть. За секретной дверью сидит мумия. Ее можно убить только волшебным оружием. Тут лучше навалиться всей кучей дабы убить ее прежде чем кто-то в партии заболеет. В ее гробу и рядом с ним вы найдете *Scroll of Blindness, Scroll of Aid, Finest Light Crossbow (+ 4 to hit), Scroll of Resist Fear, Scroll of Knock, Mage Robe of Cold Resistance и Mausoleum Key*. Дальше по коридору есть ловушка.

Спускаемся. В зале с колоннами на вас свалятся гигантские скелеты, но это не проблема. Проблема дальше в виде *Skeletal Mage, wight'ов* и толпы обычных скелетов. Пожалуй, это первое место в игре, где вам потребуется тактическое мышление. Желательно выманить *Skeleton Archers* в зал с колоннами и там их перебить не привлекая внимания более сильных противников. Затем следует кастануть Silence на мага. Как вариант - можно пустить вперед по Stinking Cloud дварфа (с хорошими спасбросками) и тут же отвести назад. Первоочередная цель - маг, далее идут wight'ы, большие скелеты и лучники.

А теперь самое приятное. С трупа мага мы имеем Bracers AC 8. Из открытого саркофага достаем *Scroll of Cure Moderate Wounds, Scroll of Agannazar's Scorcher, Crooked Flail и Wand of Sleep*. Стражи храма оставили вам *High Quality Battle Axe и High Quality Morning Star*.

Дорогу к саркофагу на севере закрывают две ловушки. *Scroll of Silence, Morning Star +1 и Wand* будут вашей добычей.

Северо-восточный путь приведет вас к *Plain Key и Scroll of Slow Poison.*

Пойдя на юго-восток вы обнаружите *Sling* +1, череп и немного денег. Сразу за воротами - ловушка. В комнате с ghast лежит *Scroll of Hold Person и Painted Stone.*

Только теперь можно поюзать рычаг на колонне в центральном зале. Дверь открылась. В нее то мы и входим. Здесь нас ждут все тот же ассортимент скелетов и Spectral Guardian'ы. Они не самые опасные из присутствующих.

Разобравшись с комитетом по встрече идем на юг. Впереди должен идти самый хитастый т.к. должен принять на себя удар *Magic Missiles от Imbued Wights*. Тут же лечим его и наваливаемся на мумию.

Из этой комнаты забираем *Scroll of Chant, Scroll of Magic Missile, Scroll of Color Spray и Scroll of Cure Light Wounds.*

Северная комната защищена ловушкой. Там сидит мумия и пара теней. В гробах лежат *Ancient Armor, Scroll of Cure Moderate Wounds, Scroll of Silence и Scroll of Ghoul Touch.*

Идем на запад. Тут уже знакомая история со *Skeletal Mage*. Опять выманиваем скелетов "на дварфа" небольшими порциями. Войдя в сам зал стоит послать самых слабых бойцов к лучникам, что заставит их перейти в рукопашную.

Теперь мы в самом сердце гробницы. Поговорите с духом *Kresselack'a*. Он пошлет вас убить жрицу холода *Lysan*. Вы найдете ее в пещере йети. Вы можете вспомнить, что именно ее вы видели в Kuldahar, где она маскировалась под официантку. Договорится с ней никак не получится. Ух уж мне эти религиозные фанатики! Начните с Command и Silence. После чего она забивается относительно просто. Ее убийство снимет проклятье с долины, а с ее трупа вы снимите *Morning Star* +1. Возвращаемся в гробницу и получаем награду - *Plate Mail, Helm, Longsword +1 и Kresselack' Sword (Two-handed sword).*

Kuldahar

Отдаем Mirek's Family Heirloom законному владельцу и получаем в награду Sling +1. Идем в кузницу и избавляемся от ненужного барахла. При помощи Knock вскрываем сундук и получаем Conlan's Hammer (vs golems). Не забудьте прикупить побольше стрел.

Temple of the Forgotten God

Перед входом вы встретите verbeeg'a, который расскажет вам историю нападения на храм неких злых жрецов.

Первый этаж. В самом храме между вами и acolyte'ами возникнет некоторое недопонимание, результатом которого станет смерть местного населения. Основная форма атаки acolyt'ов - *Hold Person*. Старайтесь сбивать им каст при помощи *Magic Missile* и стрел. Кроме того, они умеют лечится и активно этим пользуются.

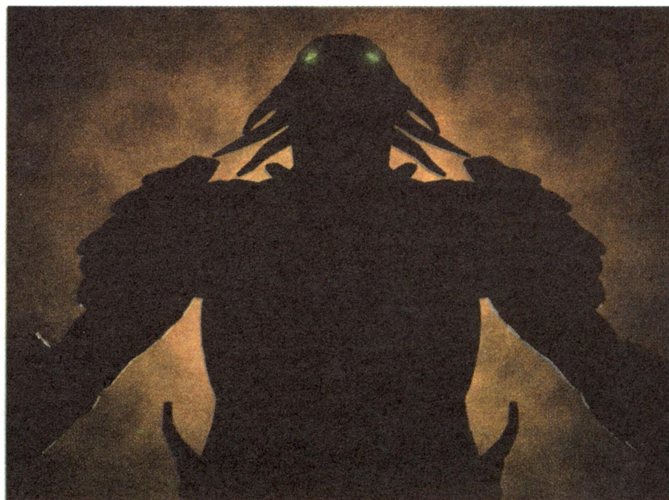
Из шкафов и сундуков на первом этаже мы имеем: *Scroll of Skull Trap, Black Knight* и множество книг.

Второй этаж. Проверяйте подходы к сундукам на ловушки! В одном из сундуков вы найдете *Two-handed Sword +1*: Hammering. В дальнем конце коридора вас ждет засада. Подведите невидимого вора (он должен искать ловушки) так, чтобы увидеть их. После чего кастуем Entangle и расстреливаем из луков.

Проходите в следующую область. Поднимите с пола *Vial of Mysterious Liquid. Возвращайтесь в Kuldahar и отдайте ее Arundel.*

Militavi non sine gloria





ГЛАВА 2

Dragon's Eye Caverns

Будьте готовы к нападению ледяных троллей перед входом в пещеры. В самой пещере вас ждет крайне неприятная стычка с Lizard Men всех видов и цветов. Лучше всего сразу же вызвать скелетов при помощи Animate Dead и подставить их под удар. Из сундука можно извлечь Scroll of Protection from Normal Missiles.

Идем в северный проход и зачищаем его. Ничего особо ценного. Идем в южный проход и наталкиваемся на Bombardier Beetle. Эти твари умеют парализовывать. Лучшая стратегия для борьбы с ними - послать толпу скелетов, а за ней даврфа. Следующее зоологическое открытие - Wraith Spider. Т.к. его можно забить только волшебным оружием, то скелеты тут почти бесполезны. Однако, они могут принимать на себя удары. Кроме этого вида пауков, местная фауна включает Sword Spider и Phase Spider.

На трупе у речки вы найдете Erevain's Sword и журнал этого же Erevain'а. Не далеко же он ушел. Кстати, в журнале упоминается некий Xan. Уж не тот ли Xan из Baldur's Gate? ;)

На северо-востоке зоны вы встретите Lizard King.

С трупа одного из его шаманов вы снимите кинжал Spinesheath, а с другого - Scroll of Protection from Acid. В идоле змеи спрятаны настоящие сокровища - Potion of Constitution (+1 CON permanent), Scroll of Fireball, Scroll of Detect Evil и Scroll of Monster Summoning I.

Идите к захваченным людям на юго-восток, освободите их и получите благодарности вместе с экспой.

Спускаемся. Опять знакомая история - ящеры, пауки и жуки. Кое-что новое: тролли. Если не убить тролля быстро, то для окончательного его уничтожения потребуется огонь - либо бутыль с зажигательной смесью, либо огненное заклинание. Очень удобно прижигать их при помощи Scorcher. Впрочем, Flame Blade тоже сгодится.

Тактика прохождения этих мест проста. Вперед высылается вор под Stealth и разведывает точку применения Fireball'а. Потом приходит основная партия и зачищает территорию.

В юго-западной части лабиринта прячутся Talonite Priest'ы. Пусть прячутся! Конечный результат будет все тем же. Не так ли? Разведайте местность вором, после чего пошлите толпу скелетов наверх так, чтобы это место было вне поля зрения ваших персонажей. Пока они не видят врага, враг не нападает на скелетов. Так мы можем окружить жреца и покончит с ним. На всякий случай вырубите его при помощи Command. Теперь выманивайте "на дварфа" троллей. У меня получилось затаскивать их туда по одному. Дальше просто - Silence на жриц и готово дело. Покончив с беспорядком, поговорите с Egenia (Priest of Ilmater).

Спуск на следующий уровень находится в центре спирального коридора, населенного троллями.

Опять нас встречают! На этот раз это Undead Lieutenant и куча Cold Wights. Fireball? Fireball! Идем дальше, проверяя местность на ловушки. Они тут очень неприятные. Жрецу хорошо бы иметь наготове заклинание Cure Disease. Местный монстрятник содержит такое неприятное создание как Blast Skeleton. Они взрываются после смерти. Вывод - бить издали и иметь в запасе лечебную магию.

Разговор со вторым Undead Lieutenant кое-что прояснит в местной политической обстановке. Его армию уничтожить очень легко. Посылаем скелетов, ждем, пока монстры не соберутся в кучу и... Fireball!!!

Наконец, последняя битва... в этом данжоне. Кроме уже знакомых врагов - *Poison Zombie*. Уж не знаю где у них там этот яд - ни разу они мих чаров не отравили... Пускаем в зал скелетов и начинаем выманивать наружу местную нежить. Осторожнее с входом в зал. Там ловушка.

Presio выносится тогда, когда больше никого в зале не останется. Получаем *Persio's War Journal, Necromancer's Robe, Hammer Flail +2 и Persio's Dagger*. Идем в северо-восточный угол, внимательно ища ловушки. Спускаемся.

Куда это мы попали? Поговорите с *Albion*. *Geelo* может продать вам несколько заклинаний. Среди них *Lightning Bolt, Flame Arrow и Ice Storm*. В шкафу за запертой дверью вы найдете *Scroll of Monster Summoning I и Scroll of Flame Arrow.*

За одной из дверей обнаружится Marchon of Waterdeep. От него вы узнаете, что на самом деле здесь происходит. Он и его спутники помогут вам очистить помещение. С трупа Albion берем одноименный ключ. Вашему магу очень пригодятся Bracers AC 6, которые оставит вам один из местных.

Дверь в комнате Sharra the Healer ведет к зал, где Yuan-Ti собираются пообедать людьми. *Life Dagger и Selune's Promise (mace)* вы найдете в соседней комнате.

В западной части вы найдете summoning chamber и троих *Yuan-Ti Priests*. С ними лучше покончить как можно скорее, т.к. они постоянно призывают все новых и новых *Lizard Men и Trolls.*

Не забудьте осмотреть всех идолов в храме. Blur Deck и несколько разных зелий будут вашим призом.

Освобожденные вами приключенцы поблагодарят вас, посторожат ваш отдых и исчезнут. Теперь можно идти дальше, в юго-восточную часть к выходу на следующий уровень.

Хаха! Что делает маленькая девочка среди всех этих монстров? Да она самая опасная из всех!

Здесь мы видим длинный коридор, от которого идут двери в несколько комнат. Идем вперед слушая мрачные пророчества, нейтрализуем ловушки и чистим территорию от Yuan-Ti. Каждая из местных ловушек сама по себе занимает очень небольшую площадь, так что искать их надо тщательно.

С первой комнатой проблем нет. В дальнем помещении собираем *Bastard Sword +2: Life Giver и Scroll of Non-Detaction*.

Во второй следует применить тактику заманивания в кучу при помощи скелетов с последующими Fireball и Ice Storm. Оставшихся в живых выманиваем небольшими группами. С поля боя собираем плюсовые стрелы и *Messenger of Sseth (bow)*. Из мешков собираем *Potions of Extra Healing*.

Третья комната. Новый враг - *Histachii*. Они довольно слабые, но могут заражать болезнью. В шкафах вы найдете Scroll of Ghost Armor и Scroll of Dimension Door. Нажмите на кирпич в стене - откроется секретный проход. Убив мастера пыток вы найдете на столе Scroll of Icelance, Scroll of Mirror Image, Throwing Axe +2 и кучу денег. С трупа вы снимите cursed Ring of Pain Amplification. Не надевайте его!

Четвертая комната просто набита жрецами! Опять заманивание в кучу работает безотказно. На троне лежит Studded Leather +2.

В пятом зале живет The High Baptist и куча Histachii. Не проблема. Главное вовремя сбить жрецу каст.





Прежде чем идти в шестую дверь надо разобраться с небольшой проблемой. В конце коридора стоят Yuan-Yi Elite и жрецы. Пол там просто усыпан ловушками! Пошлите вперед вора под Invisibility для их обезвреживания. Теперь можно сказать Entangle и спокойно завершить дело заклинаниями массового поражения.

Теперь можно осмотреть шестую комнату. Очистив эту людоедскую кухню от поваров забираем из сундуков *The Red Knight's Shield и Baleful Mail.*

И вот, наконец, центральный зал. И опять это маленькая девочка. Теперь уже и каждому дураку стало ясно, что она и есть Yxunomei. А вот то, что она tanar'ri marilith - вот это сюрприз! Бьется она на удивление легко, хотя и +2 оружием. Очень способствует старый добрый *Entangle* и расстрел из *Ice Storm и... Magic Missiles*! Экспа! Экспа! 46000! Хм... О каком таком Старом Враге она упоминала перед своей кончиной? А теперь... *loot!* Loot! В ящиках лежат разнообразные шмотки, среди которых выделяются *Dead Man's Face* и разнообразные стрелы. На теле tanar'ri находим *The Heartstone Gem*. Теперь можно возвращаться в *Kuldahar*.

Oops! Neo Orog'и! Опять сражаться надо... Покончив с врагами идем к Arundel. Вот это сюрприз! Идем на второй этаж и находим там настоящего Arundel. Теперь надо искать некого *Larrel в Fortress of Severed Hand. Заберите с собой Staff of Nature's Wraith.*

ГЛАВА 3

Severed Hand

Вот они - эльфийские руины в чистом виде. Нам тут не рады... Точнее нашему дварфу. Внутри нас ждут орки и гоблины призраки. На полу - ловушки. В данной ситуации неплохо действуют воины при поддержке Entangle/Fireball'ной тактики.

Из разрушенной мебели извлекаем *Scroll of Emotion: Hopelessness, Two-handed Sword +2: Hammering*.

Попасть на следующий этаж можно либо по северной лестнице, либо по южной. Я воспользовался последней, но тут это не существенно. На втором этаже применяется та же тактика. Стоит послать воинов к лучникам, чтобы заставить их перейти в рукопашную. Кроме того, вас ждет засада из *Shadowed Worgs*. Тут очень хорошо помогают Burning Hands и Scorcher. Из руин извлекаем *Scroll of Emotion: Courage*. В северной комнате вас ждет засада, но заглянуть туда стоит - ради *Morning Star of Lesser Phasing.*

А вот на следующий этаж лучше сначала идти не по центральной лестнице, а по той, что с краю. Когда вы дойдете до южного края балкона, за вами отреспавнятся новые монстры. С орковского шамана вы получите *Ring of Dwarven Bone*. В груде мусора вы найдете *Misery's Hand (flail, cold iron, vs elves).*

Теперь спускаемся назад и поднимаемся уже по центральной лестнице. Оставьте партию у лестницы и пустите самого хитастого чара налево за большим щитом *(Shield of the Hand)*, спрятанным в груде обломков. Возьмите его и убегайте от скелетов. Ничего особо страшного в них нет, главное не давать кастовать *Burning Skeleton* при помощи *Magic Missiles*, а иначе отгребете *Fireball*'ами по полной программе.

Наконец, в последней комнате нас ждут, среди прочего, *Shattered Souls и Serrated Skeleton* (его следует бить магическим оружием +2 и выше). Оставляем всю группу за западным провалом и накастовываем за него монстров. После этого, один невидимый персонаж идет в комнату. Скелеты нападают на наших монстров и подходят к краю. Из-за него на них летит всяческая убойная магия.

Покончив с хлопотами, мы видим, что отсюда можно двигаться либо по лестнице вверх, либо на "лифте" вниз.

Из мусора выуживаем *Short Sword +2 of Action.* Здесь есть спуск на первый уровень. Новый монстр - *Severed Soul*. С него мы имеем *Shadow Cloak.* Здесь наблюдается относительно большая плотность монстрятника на квадратный метр, так что можно время от времени отступать на предыдущий этаж на отдых и лечение. Во все три комнаты неплохо было бы кинуть *Fireball* вслепую. Из второй комнаты заберите *Light Crossbow of Defence*, а из третьей piece of broken machinery. Поднимаемся, поднимаемся и еще раз поднимаемся наверх.

Поговорите с Lethisa и он посоветует вам направится в *Labelas Tower.*

Осмотрим комнаты. Leland, эльфийский призрак, продает самые разнообразные стрелы и пару странных предметов непонятного назначения. Он расскажет вам о назначении башен: *Corellon, Sheverash, Solonor, Sehanine и Labelas.*

Telanis споет вам пару песен. В его зале вы найдете несколько potions. Вы можете отдохнуть в комнате у *Sehriya.* Там же вы найдете *Scroll of Cone of Cold.*

Коридор к одной из башен разрушен. Что-то с этим надо делать...

Западная башня

Красивое зрелище. Но вот как подняться наверх?

Южная башня

Первый этаж. Denaini расскажет вам о чудовищной ошибке Larrel'a, пытавшегося защитить крепость. Угадайте, о чем вас попросят на этот раз?

Второй этаж. *Insect Plague и Fireball*'ы в гущу пристов и дело сделано. Проще простого. Берем *War Hammer +2.*

Третий этаж. При обращении со жрецами необходимо иметь в запасе *Dispel Magic* т.к. они могут наложить Domination на одного из ваших персонажей. На поле боя остаются piece of broken machinery, *Scroll of Minor Globe of Invulnerability, Symbol of Shevarash и Ring of Strength.*

Четвертый этаж. Та же песня. У здешних клериков явно не все в порядке с AI - кастуют *Miscast Magic* на вора! Забираем *Ring of Sanctuary, Scroll of Remove Curse, Barrel of Holy Water, Scroll of Flame Strike (x2), Symbol of Sehanine Moonbow, Scroll of Remove Paralysis, Scroll of Protection from Fire.*

Возвращаемся с отчетом к *Denaini* и получаем *Edley's Sling.*

Северная башня.

Первый этаж. Занимаем позицию на лестничной площадке и посылаем дварфа выманивать теней. После чего тени получают классический *Fireball* в самую гущу. Поживится здесь нечем.

Второй этаж. Пара Fireball'ов в зал могут значительно облегчить сражение. Враги сбиваются в кучу - используйте Burning Hands. Собираем со столов *Scroll of Otiluke's Resilent Sphere, Scroll of Cloudkill, Scroll of Icelance, Scroll of Stoneskin и piece of broken machinery.*

Третий этаж. Здесь мы находим *Long Sword of the Hand и Scroll of Remove Curse.*

Верхний этаж. Поговорите с *Valestis.* Он попросит у вас чистую воду, семян, животных и птиц для сада.





Militavi non sine gloria

5 — 3799

Восточная башня

Первый этаж. За закрытыми дверьми сидят монстры. Больше ничего интересного там нет. *Kaylessa* расскажет вам, что Larrel превратился в **baelnorn'a** (эльфа-лича). Чтобы получить нужный вам предмет, необходимо отправить на вечный покой призраков на крыше башни.

Второй этаж. Вычищается просто. Fireball'ами подавляем группы лучников.

Третий этаж. Та же тактика. На столе лежит *Scroll of Beltyn's Burning Blood*. Из этой комнаты есть выход на мост, связывающий эту башню с соседней, и лестница на следующий этаж.

Крыша. *Wraith Spiders*. Их много, но он глупы как пробки.

Возвращаемся к *Kaylessa* и выполняем его последнюю просьбу. Мы получили *piece of broken machinery, Kaylessa's Ring (для rangers) и Boots of Speed*.

Теперь можно переходить в другую башню по мосту.

Пятая башня

Первый этаж. Пустите в центральную комнату скелетов. Все буйство красок магии придется на них. Спокойно забивайте выходящих из этой комнаты. С AI совсем плохо - кастовать *Ice Storm* на себя?! Жуть! На всякий случай держите наготове *Dispel Magic*. Забираем *Dagger +2 и Diary of Evayne*. В соседней комнате лежат *Scroll of Greater Malison и Scroll of Improved Invisibility.* В третьей комнате вы найдете *Scroll of Protection from Normal Missiles.*

Второй этаж. Попросите у библиотекаря *Custhantos* экземпляр *"Mythal Theory"*.

Третий этаж. А вот и наш Larrel! Gelarith с радостью примет все четыре piece of broken machinery. Теперь можно говорить с Larrel. После получения информации отдайте ему дневник его дочери. Larrel может отправить вас либо сразу в Dorn's Deep либо в Kuldahar.

Kuldahar

Orrick будет вам очень благодарен за книгу "Mythal Theory". Он даже собрался подарить вам некий артефакт, но тут игра (непатченная версия и beta patch) выдала: NO VALID REPLIES :(

Это так меня разозлило, что я украл у него *Amulet of Metaspell Influence* и *Ring of Free Action*.

ГЛАВА 4

Dorn's Deep

Первый уровень.

Темно-то как... Я поставил яркость монитора на максимум, но глаза все равно сильно уставали.

Ну и дела! Вот с огромными грибами еще никогда не приходилось сражаться. Blue Myconid'ы не представляют особой опасности. Главное быстро подбежать к ним вплотную и не дать плюнуть парализацией. Кроме них, на этом уровне встречаются эттины, но они почему-то не нападают и их можно забить совершенно безопасно для здоровья.

Северо-восточный выход. Пока к нему нельзя попасть.

Центральный выход. Убиваем эттинов и снимаем со скелета Container of Razorvine Extract. Razorvine?! Но ведь она растет только в Sigil! Как же ее сюда занесло? Хехе... На бутылке написано "Собственность Mourns-for-Trees". Вот за такие приколы я и люблю игры от Black Isle!

Северный выход. Orc Elite. Убиваются на раз. У их костра можно спокойно отдохнуть.

Пройдя по северной тропе мы придем к убежищу Bandoth'a. Старый параноик. У него можно купить несколько свитков заклинаний 5го уровня школы Conjuration/Summoning. Отдайте ему Container of Razorvine Extract и он расскажет вам о тайном входе на нижние уровни. Зайдите к нему еще раз по окончании 5й главы и послушайте как он прокомментирует ваши приключения :)

Восточный выход приведет нас вниз.

Второй уровень.

Phase Spiders, Orc Elite и... Темные эльфы! Лучники на балконах вычищаются Fireball'ами, а вот ваши лучники должны бить по двум *Drow Sorcerer* (у каждого есть Dagger +1). Это не слишком-то удачный метод не давать им кастовать *Magic Missile*... Можно попробовать отступить и выманить их на рукопашную. С трупов *Drow Spellsword* имеем Longsword +1 (x2).

Справа находятся казармы *Neo Orog'*ов. Из мастерской стоит пустить пару Ice Strom вслепую в круглую комнату слева. Отдохнув, с полными силами идем в левую часть мастерской. Здесь надо быть очень внимательными. Магия почти бесполезна. Не забывайте подлечивать воинов. С убитых drow снимаем кроме теперь уже обычных +1-х предметов *Heavy Crossbow of Accuracy, Mithral Field Plate Armor +2, Axe of Caged Souls, 10 Bolts of Lightning и 10 Bolts of Biting*.

В зале с огромным столом находим секретную дверь. Запомните символы на столе. Дверь ведет в круглый зал с множеством не обнаружимых ловушек с молниями. Вы должны стать последовательно на сектора, соответствующие символам на столе "наковальня" на внешнем кольце, "скрещенные топоры" на центральном и "восьмерка" на внутреннем. Идите обратно в комнату со столом. Обратите внимание на руку статуи справа от двери. Нажмите на нее. Вернитесь в большой зал.

Слева от входа находится обеденный зал. В его западной стене есть проход в следующий. Туда кидаем *Ice Storm'ы и Fireball'*ы вслепую. Севернее, несколько темных эльфов охраняют спуск вниз. Кидаем туда все заклинания массового поражения и пускаем скелетов отвлекать внимание. Оставшихся добиваем. Спускаемся.

Третий уровень.

Saablic Tan, Red wizard of Thay пребывает в виде Umber Hulk. Он попросит нас убить здешнего главаря и принести ему некий символ. Лидер без проблем обнаруживается на юго-востоке зоны. Забираем Krilag's Badge, Cairn's Blade и свиток. Возвращаемся к Saablic и узнаем, что нам нужно еще пять таких же символов.

На юго-западе находим упавший мост (мы его видели с первого уровня) и на нем *Doom Halbeird +3 и Kalabak's Journal*.

Возвращаемся в зал с открывшейся тайной лестницей и спускаемся по ней. Подберите *Dver's Note*.

Призрак Noorlinor расскажет вам о некроманте Terikan, поселившемся в подземельях. Некромант превратил себя в лича. Его надо убить... э... разрушить. В первый раз это сделать просто, но ваша цель - найти его Phylacterie и отнести в T*omb of Jamosh.*

Идите в восточную дверь. Подождите пока нежить соберется





в кучу и уходите назад. Теперь войдите в западную дверь и киньте Fireball в скопление врагов. Все просто. Снимаем ловушки с саркофагов при входе и берем *Large Shield of Strength +1, Large Shield +1, +4 vs Missiles, Small Shield +1, 10 Bullets of Fire +2 и Star Forged War Hammer +4.*

Из саркофагов на западе извлекаем *Two-handed Sword +1, Large Shield +1, +4 vs Missiles, War Hammer +1, Dagger +1 и Two-handed Sword +3: Bane.*

Идем по центральной лестнице (не забыв кинуть перед собой Fireball) и забиваем лича (на удивление легко). Собираем 10 *Bolts of Lightning, Potion of Arcane Absorbtion, Short Sword +1, Heavy Crossbow of Accuracy и Trikan's Key.* Желательно собрать это прежде чем лич воскреснет.

The Hall of Heroes

За одной из дверей сидит Greater Mummy. У моего дварфа не возникло никаких проблем. Он аккуратно сбивал каст мумии и довольно быстро с ней покончил. Когда появится лич, бейте только его самого. Не обращайте внимание на скелетов. Применяйте Remove Fear по необходимости. Пошлите вперед вора. Он обследует местность на ловушки и соберет все предметы: в невидимом режиме подходим к очередному саркофагу, ищем ловушки, собираем шмотки, входим в невидимость и идем к следующему саркофагу. В этом зале вы найдете *Bastard Sword of Greater Phasing, Mail of Life, Scroll of Monster Summoning III, Red Potion, Axe of Caged Souls, Journal of Evayne, Terikan's Journal, Scroll of Chaos, Scroll of Antimagic Shell, Scroll of Domination, Terikan's Phylacterie, Reznath's Journal, Blessed Helm of Lathander и Owain's Lullabye*.

Получив *Phylacterie* можно убить лича в последний и окончательный раз рядом с *Tomb of Jamosh*. Возвращаемся к призраку и видим, что храм сильно изменился. Берем The Celebrant's Blade и Forge Key из горна.

Перед дверью вас встретят *Bronze Sentry*. Они ОЧЕНЬ сильно бьют. Не забывайте о лечении!

ГЛАВА 5

Wyrm's Tooth Glacier

Большинство здешних обитателей - снежные и ледяные тролли. Тактика борьбы с ними ничем не отличается от той, что мы применяли к обычным троллям. Кроме них, здесь водятся и Yeti.

Внутрь ведет верхняя дверь и три нижние. В северо-восточном углу карты вы найдете выход.

Входим в нижние. Берем со стола *Note to Kerish*. Говорим с Gareth. Он просит достать ключ от выхода.

Поднимаемся наверх. На этом уровне вы будете постоянно получать повреждения от холода. Просим проводить нас к здешнему лидеру - *Kerish.* Его легко обмануть и получить от него *Dugmaren's Key*. Им можно открыть дверь внизу. Теперь вы, если хотите, можете вернутся в *Kuldahar.*

Поднимаемся на уровень с *Frost Salamanders*. В западной части можно найти Vera. Поговорите с ней и вернитесь к *Gareth* с рассказом об этом. Найдите Soth в западной части комнаты и он даст вам Engineering Manual. Идите с ним к нестабильному мосту. Теперь вы можете его починить и попасть в область Frost Giants.

Нас встречают *Winter Wolf* - на редкость мерзкие твари. Сами по себе они довольно слабые, но вот их способность выдыхать Cone of Cold... Пускайте вперед скелетов.

В саркофаге лежат *Scroll of Symbol of Pain, Red Potion, cursed Gauntlets of Infernal Damnation и Ring of Holiness.*

Почти рядом с выходом есть проход в верхнюю часть карты. Там при входе тусуются тролли так что не забывайте о стандартных приемах борьбы с ними. Имейте по крайней мере два Flame Blade наготове.

Дальше вас встретит толпа Yeti.

Толпа *Black Ice Knight и Kontik* - еще один служитель Auril. Сам он не опасен, хотя лучше вырубить его в самом начале, а вот его рыцари очень даже круты. Вам понадобится помощь. Вызовите пару *Elementals и Berserk Warriors*. Не забывайте о таких вещах как музыка барда и Bless. У *Kontik'а были: Ring of Protection +2, Robe of Evil Archmage, Static Short Sword +3, Breath of Auril и Kontik's Ring of Wizardry*. Искреннее ему спасибо за такую коллекцию! Более того, в его жилище находим *Scroll of Otiluke's Freezing Sphere, Scroll of Globe of Invulnerability, Scroll of Chain Lightning и разнообразные potions и Barrel of Pure Water.*

Проходим в следующую дверь. Поговорите с Davin и он попросит вас убить тварь, которой гиганты приносят человеческие жертвы. Эти твари - White Wyrms. Убейте их (Fireball!) и вернитесь к Davin. Расскажите ему, что вы уже "очистили" ту пещеру, о которой он вам рассказал.

В шкурах спрятан *Dagger of Venom,* в мешке - Wand of the Heavens, в другом - *Darts of Stunning...* Мы снова в "тронном зале".

Поговорите с Joril. Его тоже легко обмануть и он отдаст вам *Joril's Badge.*

Получив экспу за мирное решение проблемы получим дополнительную экспу за силовое решение. В борьбе с Frost Giants основнй упор следует делать на физическую силу воинов плюс защитные заклинания. При жизни Joril владел *Chainmail Armor +2, Static Morning Star +3 и Joril's Axe.*

Теперь нам предстоит чистка храма. Тактика простая. Вызываем *Fire Elementals*, обкастовываемся заклинаниями типа Bless, Protection from Evil до упора и режем всех подряд.

С тела Kerish снимаем *Spear of Kerish и Spendelard's Protector.*

Идем к Gareth и отдаем ему ключ. Направляемся к Vera (у нее можно украсть *Amulet of Protection +1)* и докладываем об успехах.

Теперь можно сбегать в *Kuldahar* и сбыть лишние шмотки.

ГЛАВА 6

Lower Dorn's Deep

Перед входом заготавливаем шесть штук Protection form Fire у жреца и друида (главным образом у последнего). Входим и обкастовываемся. Вызывайте элементалей. Раздайте членам партии *Potions of Healing.* Внутри ждут *Tarnished Sentry* (Внимание! Они могут видеть невидимое!) и *Salamander* (нормальные, огненные). Битва с ними и опасна и трудна. Не забывайте лечится!

Отсюда ведут множество выходов.





Militavi non sine gloria

Центральный. Через него мы попадаем в "сад". См. ниже.

Башня правее центра. Slave Girl даст вам Watchtower Key и вы сможете войти. Осторожнее на подходе - стреляют. Стреляют находящиеся внутри Tower Archers. Лучшая тактика - Curse на них, Bless и др. на нас и вызвать Berserkers (самый быстрый summoning) прямо к ним на лестницу. С них мы снимаем пару сотен Arrow of Piercing и с их лидера - Full Plate Mail +1. На втором этаже башни нет ничего интересного.

Северный приведет вас в жилище Norl. Он предупредит вас о здешнем правителе Marketh и о его подручном - халфлинге Seth. Они работают на Poquelin, жреца Ilmater'a. Очень странно.

Северо-западный выход.

Покинутый город.

Umber Hulk (насылает Confusion!) и Blind Minotaur - местные монстры. Осторожнее с ловушками на нарисованных глазах!

В бочках (!) вы найдете Scroll of Monster Summoning V и Scroll of Power Word, Silence, Scroll of Power Word, Stun и Scroll of Mordenkainen's Sword.

Проходим в единственную дверь дальше. В зале справа Malavon (Dark Elf Wizard) и Iron Golem'ы. Желательно еще до начала разговора успеть кинуть в него Chromatic Orb. В моем случае это парализовало его. Из паралича он не вышел до самой смерти, которая последовала через один раунд. Его монстры забиваются легко т.к. Umber Hulk почему-то не используют свои спец способности. Не пытайтесь использовать магию против големов. Но это еще не конец. Убитый нами волшебник был двойником настоящего. Сам Malavon защищен несколькими спеллами и любит скакать при помощи Dimension Door. Подождите в укромном месте некоторое время. Его защита испарится и его можно будет легко отправить вслед за двойником.

На трупах были ***Robe of Evil Archmage, Scroll of Malavon's Rage, Malavon's Badge, Robe of the Watcher и Fire Kiss.***

В ящиках, шкафах и т.д. - cursed ***Amulet of Dark Flesh, Seeds, Potion of Invulnerability, Potion of Dissipation, Scroll of Death Fog, Scroll of Death Spell, Scroll of Disintegrate, Scroll of Shades, Scroll of Flesh to Stone, Scroll of Tenser's Transformation, Scroll of Finger of Death, Scroll of Mass Invisibility, Scroll of Power Word, Kill, Scroll of Monster Summoning VII и Scroll of Incendiary Cloud.*** Последние три заклинания 8 и 9 уровней нельзя выучить.

Шахта на юго-востоке. Guello заговорит с вами сам. Теперь нам надо убить Shikata the Salamander King. Это легко т.к. по всей видимости он впервые встречается с приключенцами под Fire Resistance. У него есть замечательное копье - Slayer (+5).

Здесь есть три выхода.

Два выхода ведут в очень странное место. Спрашиваете, хотим ли мы закрыть порталы? Нет, но... отличная идея! Пробившись сквозь элементалей говорим с Fire Giant. Если говорить с ним нагло, то он пропустит вас. Отведем партию в юго-восточный угол и вызовем элементалей. Пошлем персонажа в Boots of Speed поговорить со здешним управителем. Особое удовольствие от разговора можно получить послав туда дварфа... Ага! Это Maiden Ilmadia. Именно о ней мы слышали. Она расскажет вам о плане нападения на город темных эльфов Rilauven. Ее хобби - создание черных единорогов. Убегаем к партии и обкастовываемся. Кидаем перед собой Entangle, Web, Cloudkill, Stinking Cloud, Insect Swarm и Curse на прибежавших гигантов. На место убитых элементалей вызываем новых. С тела злобной эльфийки получаем Maiden Ilmadia's Badge, Black Swan Armor, The Argent Shield (только для elves и half-elves) и Alamion (меч против саламандр). В ее хижине берем Repeating Crossbow и Cancerous Bastard Sword +4.

По трубам на севере можно попасть в храм.

Вернемся в шахту, к тому выходу, который охранял Shikata. Что за безумный сад! Blind Minotaur, Salamander и Red Myconids нападут на вас. Shrieker на первый взгляд не представляют особой опасности, но именно они призывают сюда новых монстров. Вырежьте эти грибы-переростки в первую очередь!

Callard и его сын работают со статуей. Callard даст вам портрет Marketh.

Из этого зала есть пять выходов. Против часовой стрелки от того, через который мы попали сюда:

Первый ведет в храм, третий в покинутый город, четвертый в первый зал. Идем во второй...

Тут самое время применить что-то вроде *Detect Invisible*. Опасайтесь воров и их внезапных ударов. В остальном же тут довольно мирно. Местные обитатели не нападают, пока с ними не поговоришь.

Flezzum оставляет нам *Bathed-In-Blood* - крутейшую броню. У него в сундуке покоится *War Hammer +4: Defender*. Flozem имел при себе *Gridle of Summons*. На кухне берем *Sack of Potatoes*.

Поговорите с ***Ginafae the Dark Elf.***

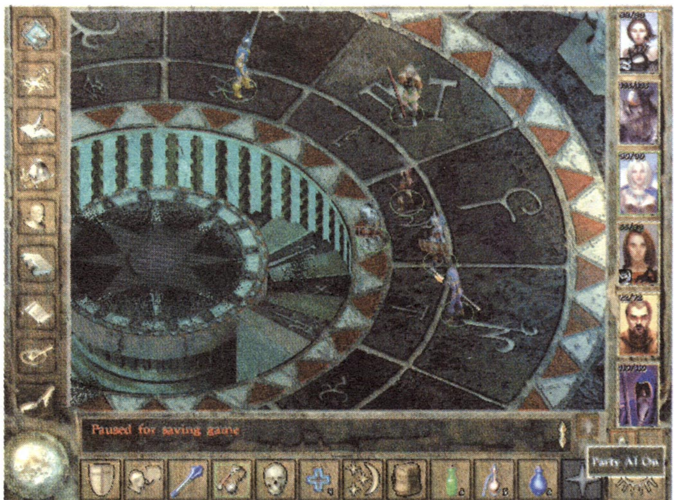
Marketh (Thief) находится на втором этаже. Его можно убедить отдать вам Badge. Его можно даже убедить отдать вам все его оружие и доспехи! Но после рассказа Ginafae и его собственного, разве можно оставлять его в живых!

На его трупе лежат: *Black Dragon Scale*, cursed *Ring of the Gorgon* и *Valiant*.

Возвращаемся в главную пещеру и идем в **Северо-западный подъемник.** Мы попадаем в шахту с кристаллами. Лидер здешних рабов Tarnelm просит достать им еду. Отдаем гномам мешок картошки. Также здесь можно убить нескольких гигантских жуков и Umber Hulk. Их шкуры покупает кузнец в Kuldahar. Гномы







попросят нас расчистить путь в их деревню. Идем в дальнюю часть пещеры и ждем нападения Umber Hulk.

Проходим в деревню. Поговорите с Nym, Dark Elf Merchant. Посмотрите его товары. Среди прочего он продает *Staff of Moradin's Breath*, *Mystery of the Dead* (shield), *Viol of the Hollow Men*, *Scroll of Invisible Stallker*, *Scroll of Lich Touch*, *Scroll of Stone to Flesh*, *Scroll of Prismatic Spray*, *Scroll of Monster Summoning VI*, *Scroll of Mind Blank* (8го уровня - заучить нельзя), *Scroll of Acid Storm*, а также квестовые *A Cage of Exotic Birds* и *A Cage of Squirrels*.

"Dirty Llew", Duergar за 5000 золотых устроит превращение панциря гигантского жука в *Rhino Beetle Shield* за какие-то десять дней. На редкость бесполезный предмет... пока что! У этого же торговца можно купить *Umber Hulk Plate*.

Возвращаемся к Nym и отдаем щит на обработку за 30000 (!). Опять ждем 10 дней (можно отдохнуть 30 раз) и получаем *Nym's Rhino Beetle Shield*. Предмет получился неплохой, но вот таких денег он не стоит. Сами решайте, нужен ли вам щит с AC bonus 3, +15% Fire Resistance.

А вот теперь можно и порасспросить Nym'а. Вот тот, чьи действия привели к разрушению Dorn's Deep и Severed Hand! Но свершить правосудие не удастся.

Навещаем Guello и получив экспу уходим.

Теперь у нас есть все, что нужно Valestis'у в Severed Hand. Небольшое путешествие принесет много экспы манчкинам и удовольствия ролевикам.

Храм

Тут обитает Brother Perdiem и вся компания психованных жрецов. Ваша главная цель - разрушить идол. Конечно же, стоит расчистить путь к нему заманивания undead'ов. Тактика обычная - обкастовка, элементали и т.п. Расчистив местность бейте идола. Перед решающим рывком защитите партию от огня. Физическая сила и Magic Missiles сделают свое дело. Держите слабых персонажей позади, не подставляйтесь под удар. Разрушение идола приведет к полн ой победе. Присутствующие жрецы снова станут сами собой. Разговор с главным священником выявит истинного врага - Poquelin.

Теперь при помощи badge открываем доступ на лестницу и поднимаемся... Говорим с Poquelin. Он расскажет (у всех Evil Overlords наблюдается такая скверная привычка) вам о том что же на самом деле происходило в Icewind Dale. Источник его силы - артефакт Crenshinibon, the crystal shard. Кое-что о нем можно прочесть в первой части Icewind Dale Trilogy - "The Crystal Shard".

Начинайте сражение, но не ожидайте, что все тут и закончится. Poquelin сбежит, а вы окажитесь в Easthaven.

Crystal Tirith

Убейте всех циклопов. Jhonen отдаст вам Restored Blade of Aihonen. Освободите горожан и Everard расскажет вам как проникнуть в башню. Поговорите с Townperson и если в начале игры вы получили финансирование в виде драгоценного камня, то придется отдать долг. Получите несколько ценных potions. Теперь вы должны идти в ледяную башню.

Первый этаж. Everard пошлет вас наверх, на поиски входа в подвал. Странно, не так ли?

Второй этаж - комната отдыха. Здесь вас никто не потревожит.

На третьем этаже нас ждет старый знакомый - Pomab (Shopkeeper). Проклятый предатель! Поболтайте с ним. "В лоб" сражение с ним практически безнадежно. Желательно защитить всех при помощи Protection from Lightning. Тут стоит сказать Death Spell, и ты - победитель! А если еще нет, то Death Fog и Cloudkill завершат дело.

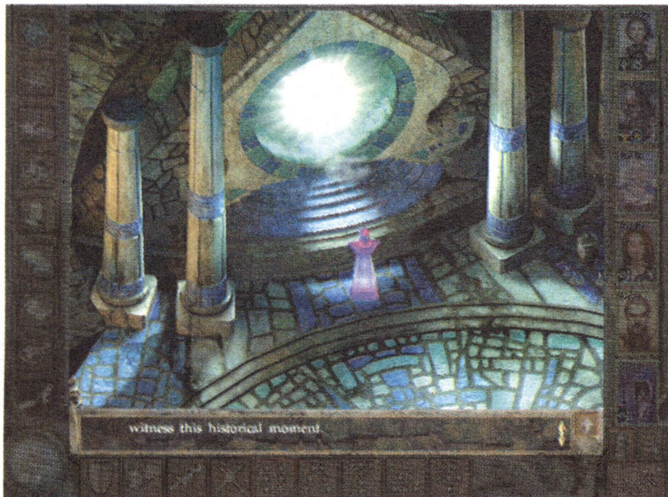
Отдыхаем и идем наверх. На вершине башни мы видим The Crystal Shard и зеркало. Даже и не думайте обкастовываться перед боем. Просто приготовьте оружие и входите в зеркало.

После содержательного, просто замечательного трепа с Revered Brother Poquelin он откроет портал, но явится Everard и повторит подвиг своего предшественника и закроет собой амбразуру... э... портал.

Тут мерзкий священник покажет свою истинную форму - это baatezu Belhifet. Он вызовет двух Iron Golems. Это сражение будет тяжелым. Воин должен сразу же выпить *Potion of xxxx Giant Strength*. Первым делом вызывайте Fire Elementals. Те, кто не занят этим атакуют големов и разрушают их. Элементали атакуют демона. Воин тоже рубит демона. Главное, чтобы целью Belhifet'а были именно элементали! Он часто пользуется огненной магией, так что не лишним будет наложить на как можно большее количество персонажей *Protection from Fire*. Из-за большой Magic Resistance применение заклинаний практически бесполезно. Некоторую эффективность, однако, имеют *Magic Missile*. Подлечивайте воина жрецом и друидом, но запас *Potions of Extra Healing* должен быть у него самого. Те, кто способен стрелять должны делать это - сильно плюсовым оружием. Вот и все. Старайтесь не подставлять остальных под удар...

Hurt...
Badly Wounded...
Almost Dead...
Belhifet - Death.

▲







Владимир ВЕСЕЛОВ

Pharaoh & Cleopatra

Destruam et aedificado

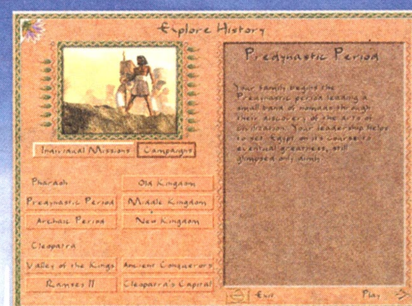
Философия Древнего Египта

Не волнуйтесь, я не стану грузить вас цитатами из ветхих папирусов и толковать о разных философских школах. Просто, прежде чем начать рассказ об игре, хотелось бы поговорить о заложенных в нее идеях. Собственно говоря, это обычные идеи жанра "строительных стратегий" – влияние построек на привлекательность местности, необходимость обеспечить жителей товарами и услугами, взаимосвязь производства с количеством населения и т.д. Если вы играли в любого из "Цезарей", то ничего нового я вам тут не скажу. А вот тем, кто впервые сталкивается с подобной игрой (пусть даже он вдоль и поперек изучил SinCity), я советую внимательно ознакомиться с этой вводной частью.

Основу всякого города составляют его жители. Поэтому первым делом следует разобраться, от чего зависит приток и отток обитателей города. По Древнему Египту постоянно бродят толпы бездомных с узлами и чемоданами; и как только вы определяете место для поселения, эти бродяги тут же его заселяют — и появляется городской квартал. Что интересно, жителям такого простейшего квартала совершенно ничего не нужно — ни воды, ни пищи, ни каких-либо услуг. Они согласны жить рядом с каменоломнями и судоверфями. Так почему бы не ограничиться созданием только таких простейших жилищ? По трем причинам. Во-первых, в каждом домике первого типа могут жить не более пяти человек, то есть площадь города используется совершенно нерационально. Во-вторых, уровень благосостояния города, состоящего только из простейших построек, крайне низок, а в большинстве миссий для победы вам нужно поднять его до определенного предела. Ну и в-третьих, чем комфортабельнее живут ваши подданные, тем больше они платят налогов. Есть и еще кое-какие причины, но эти три — основные.

Поднять уровень жилищ на первых порах нетрудно: построив рядом колодец, вы тут же получите жилища второго уровня; обеспечив жителей провизией с базара — третьего уровня, а возведя храм — четвертого уровня. Словом, довести жилища до десятого-одиннадцатого уровня несложно (хотя и не во всех миссиях). Гораздо сложнее так скомпоновать свой город, чтобы жилые и производственные кварталы находились рядом, но вторые не влияли на первые.

Дело в том, что, помимо удовлетворения потребностей, есть еще такое понятие, как привлекательность местности. Любая постройка имеет свой уровень привлекательности (он может быть как положительным, так и отрицательным), причем эта привлекательность распространяется на несколько квадратиков от самого здания. Ну а для того, чтобы жилые кварталы поднялись до определенного уровня, необходим соответствующий уровень привлекательности. Скажем, первый тип постройки (Crude Hut) может довольствоваться уровнем –98, то есть таким, какого вы при всем желании создать не сможете (квадрат, окруженный со всех сторон четырьмя фортами, будет иметь уровень привлекательности –80). Ну а последний тип зданий (Palatial Estate) требует уровень +90, его можно достичь, только если поблизости есть масса садов, статуй и т.д.



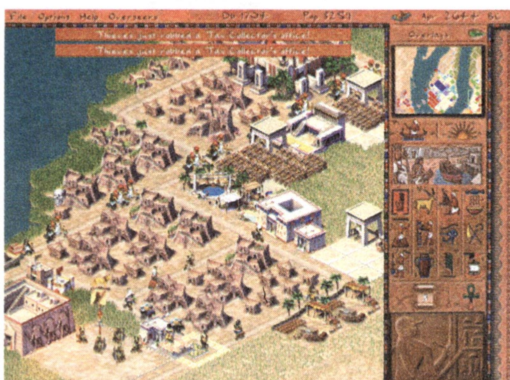














Как видите, планировать ваш город нужно тщательно, причем, поскольку местность иногда бывает весьма прихотливой, дело это непростое. Несколько облегчить ваши мытарства может принцип типовых кварталов. Он заключается в том, что вы прикидываете, сколько рабочих рук понадобится в том или ином месте карты, определяетесь с ресурсами местности, а потом возводите несколько кварталов, каждому из которых суждено будет подняться до определенного уровня.

Кварталы могут быть самыми разными — пришахтный поселок, квартал ремесленников, квартал знати. Ну а как понять, какой именно квартал где строить, я объясню параллельно с описанием типов домов.

Как только вы начинаете строить какое-то здание, из него выходит вербовщик и начинает бродить по дороге в поисках рабочей силы. Дойдя до квартала, в котором есть свободные жители, вербовщик исчезает, а здание получает нужных ему работников. Что интересно, после этого можно снести квартал, из которого, вроде бы, пришли эти работники. Если в любом конце вашего города есть свободные рабочие руки, здание по-прежнему будет ими обеспечено. Но если произойдет какая-то неприятность (эпидемия, пожар, исход жителей из города) и рабочих станет меньше, чем нужно, опять появятся вербовщики, которые станут разыскивать рабсилу. Если поблизости нет жилых домов (а вербовщики не отходят особенно далеко от своего предприятия), здание не получит рабочих, пусть даже в вашем городе безработица близка к ста процентам. Вот почему приходится приближать рабочие места к местам обитания.

Следующая особенность игры – принцип бродячего обслуживающего персонала. Если вы построите рядом со своим кварталом, скажем, храм, это еще не значит, что жители близлежащих домов получат доступ к своему богу. Для этого из храма должен выйти священнослужитель и обойти квартал. Дома, мимо которых он пройдет, будут считаться обслуженными (но не навсегда, а только на некоторое время). Точно так же действуют полицейские, пожарные, сборщики налогов, базарные торговки и т.д. Вот почему при планировании квартала нужно сразу же смотреть, как по нему будут передвигаться работники коммунальных учреждений. Они бродят совершенно хаотично и могут даже заблудиться, поэтому дорожная сеть должна быть построена рационально, так чтобы работник мог обойти весь квартал и у него не возник соблазн куда-то свернуть. Есть возможность ограничивать передвижение работников с помощью дорожных блоков, они заставляют таких бродячих служителей поворачивать обратно, а вот на движущихся целеустремленно (например, везущих сырье на склад или товар со склада) не действуют. Жаль только, что нельзя эти блоки настраивать, то есть определять, работники какого типа должны ими останавливаться.

Размещая постройки с бродячими рабочими, нужно учитывать такую тонкость: у каждого здания есть вход, и, если дорога находится с его стороны, служители выходят именно оттуда. Но если вы поместите здание спиной к дороге, служители все равно будут из него выходить, через окно, наверное. Однако, если дорога проходит с двух или трех сторон от здания, то трудно сказать, с какой именно стороны появится работник. Примерные приоритеты можно расставить так – вход, верхняя сторона, правая сторона, левая сторона, низ. Если же вы поменяете ориентацию карты, то работники станут появляться с другой стороны. Поэтому, если вы построите пожарное депо рядом с перекрестком, на котором стоит дорожный блок, пожарные не всегда будут обходить тот район, который вы для них предназначили. Более того, служители, выходящие прямо на дорожный блок, могут отправиться в любую сторону от него. Так что лучше всего ставить здания так, чтобы дорога проходила только с одной его стороны. Если же это невозможно, дорожные блоки нужно размещать так, чтобы отрезать служителям все возможности отправиться в нежелательную сторону.

Жилые строения

Всего имеется двадцать типов домов. Есть среди них несколько ключевых, из которых и должны состоять типовые кварталы. Ключевой тип — это такой, при переходе от которого к следующему требуются значительные усилия, между тем как выгода этого шага не столь значительна. Например, для перехода от 11-го к 12-му типу потребуется второй тип пищи, а в большинстве миссий есть возможность добывать на месте только один.

Здания первых десяти типов могут иметь размер в одну или четыре клетки (а более высоких типов только четыре), но я бы посоветовал всегда выделять участки под строительство четырехклеточными модулями. Так и считать удобнее, и площадь используется более рационально (поскольку вторая от дороги клетка считается имеющей доступ ко всему происходящему на дороге). Во всяком случае, приводя максимальное количество жителей дома, я всегда буду иметь в виду именно четырехклеточную постройку.

В скобках возле названия каждого типа перечислены: максимальное население, уровень развлечений, уровень привлекательности и уровень благосостояния. Только учтите: все цифровые характеристики я привожу для уровня Normal, если же вы играете на более высоком или низком уровне, характеристики изменятся в соответствующую сторону.

Crude Hut (20,0,-98,5) – как я уже говорил, этот тип жилья абсолютно ничего не требует, поэтому именно его стоит использовать для строительства кварталов типа "Пришахтный поселок". Дело в том, что месторождения золота и драгоценных камней, места разработки строительного камня обычно находятся в пустыне, где нет воды. А не обеспечив жителей водой, нельзя поднять уровень зданий хотя бы на одну ступеньку.

Теоретически можно не собирать эти постройки в кварталы, а просто возводить возле каждой шахты один домик, но это нерационально. Дело в том, что, хотя жители ничего не едят и не пьют, они могут болеть (и значительно чаще, чем жители более комфортабельных построек), а их дома могут гореть. Да еще и уровень преступности в таких постройках весьма высок. Значит, вам нужно возводить где-то неподалеку пожарное депо, полицейский участок и учреждения здравоохранения. Это удобнее это делать, если дома собраны в кучу, а не разбросаны по площади.

Sturdy Hut (28,0,-10,10) – этот тип требует только наличия водоснабжения, причем не важно, какого именно. Если неподалеку от ваших шахт есть зеленая местность, лучше всего ставить "Пришахтный поселок" там и обеспечить его водой.

Meager Shanty (36,0,-5,15) – требует снабжения провизией с базара.

Common Shanty (44,0,0,20) – требует доступа к храму.

Rough Cottage (52,0,4,25) – требует улучшенного типа водоснабжения.

Ordinary Cottage (60,10,8,30) — требует доступа к развлечениям. Это второй ключевой тип домов, как видите; чтобы дойти до него, из товаров нужна только пища, а ее можно добывать в любой миссии. Из Ordinary Cottage стоит возводить "Фермерский поселок", ведь основные источники пищи (поля и места рыбной ловли) можно располагать только по берегам Нила, значит, есть возможность обеспечить жителей водой. Ну а раз они сами производят пищу, то почему бы ее часть им же и не скормить?

Спланировать фермерский поселок несложно, но есть одна тонкость: дома шестого типа требуют определенного уровня привлекательности местности. Поэтому, если вы проведете улицу вдоль мест рыбной ловли или судоверфей, а на другой ее стороне разместите жилую зону, до нужного уровня дома в ней не дойдут. Можно, конечно, поставить за ними несколько статуй или развести сады, после чего привлекательность местности дойдет до нужного уровня, но не жирно ли будет строить статуи в простой деревне?

Поэтому лучше всего поступать так. Провести улицу перпендикулярно прибрежной дороге, у ее начала поставить Water Supply и Physician, а уж за ними — жилые дома. Остальные непривлекательные постройки (базар, полицейский пост, пожарное депо и т.д.) поместить на прибрежной дороге, на некотором удалении от жилой зоны, ну а храм и места развлечения, наоборот, поставить поближе к ней. Не забудьте предусмотреть и место для офиса сборщика налогов, обитатели шестого типа зданий могут платить вполне приличные денежки в казну.

Modest Homestead (64,13,12,35) – требует снабжения гончарными изделиями с базара.

Spacious Homestead (68,16,16,45) – требует доступа к Physician или Mortician.

Modest Apartment (72,20,20,50) — требует снабжения пивом с базара.

Spacious Apartment (76,25,25,55) – требует доступа к суду.

Common Residence (80,30,32,60) – требует доступа к школе или библиотеке. Это третий ключевой тип, из товаров тут нужны, кроме пищи, горшки и пиво, а в большинстве миссий их можно производить на месте или импортировать. Из Common Residence строится "Квартал ремесленников" — пожалуй, основной тип городской застройки. Прежде чем перейти к его описанию, позвольте привести несколько цифр. Максимальная дальность передвижения бродячего обслуживающего персонала примерно равна двадцати клеткам. Значит, если поставить по обе стороны прямой улицы жилые зоны, работники смогут обслужить двадцать домов (напоминаю, что дома одиннадцатого типа имеют размер 2x2). Поскольку пожарные и архитекторы должны обслуживать не только жилые дома, но и все остальные, придется уменьшить это число до шестнадцати. В шестнадцати домах одиннадцатого типа могут проживать 1280 человек, но около полутора сотен будут заняты на обслуживании жителей самого квартала. Поэтому общее число рабочих рук, которые может дать квартал ремесленников, равно 1000—1100. Но, поскольку далеко не все жители квартала работают (женщины и дети сидят дома), это число нужно уменьшить вдвое. Вот и получается, что максимум рабочих рук – это 500—600, на самом же деле обычно бывает еще меньше.

Проще всего создавать кварталы ремесленников по тому же принципу, что и поселки фермеров, то есть протянуть длинную улицу, вдоль нее разместить жилые зоны, а по концам поставить обслуживающие здания. Несколько таких кварталов с одной стороны можно объединить дорогой (только не забудьте поставить дорожные блоки, чтобы служители из одного квартала не забредали в другой), а вдоль этой дороги разместить производственные мощности. Только учтите: чтобы увеличить длину этой дороги и количество предприятий, обслуживаемых одним кварталом, лучше ставить кварталы не впритирку, а на рас-



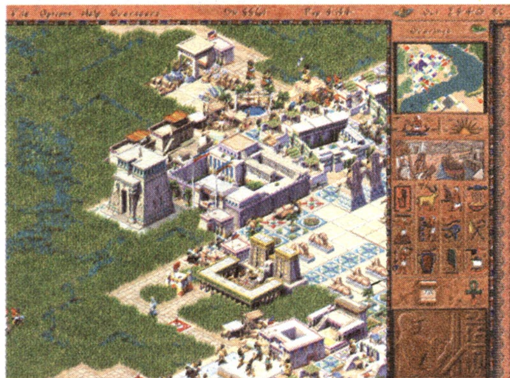














стоянии две-три клеточки друг от друга. Оставшуюся пустую территорию можно заполнить садами и статуями, что значительно повысит привлекательность местности.

Если же конфигурация местности не позволяет строить такие вытянутые вдоль прямой дороги кварталы, можно делать их в виде буквы "П". Внутри нее и вдоль длинных сторон размещаются жилые зоны, внизу — храм и суд, а у верхней перекладины — налоговая служба и учреждения здравоохранения. От ножек буквы "П" нужно провести две дороги, вдоль которых равномерно разместить все остальное.

Дома одиннадцатого уровня требуют довольно много развлечений, поэтому лучше всего строить в одном конце квартала павильон, а в другом — все три актерские школы. Базар можно иметь один, но в этом случае иногда на короткое время здания на противоположном конце могут терять свой статус. Так что лучше не жадничать и построить два базара.

Еще хочу добавить, что в тех миссиях, где вы можете производить два типа пищи, дома безо всякого вашего участия поднимутся до двенадцатого уровня (придется только построить приемную дантиста), а в тех, где вы производите полотно, и до тринадцатого.

Spacious Residence (84,35,40,70) – требует снабжения двумя типами пищи с базара и доступа к дантисту.

Elegant Residence (88,40,48,80) – требует снабжения полотном с базара.

Fancy Residence (92,45,53,90) – требует доступа к храмам двух богов. Этот тип тоже можно отнести к ключевым, но только потому, что он последний, дающий рабочую силу вашему городу, во всех остальных живет знать. Для того чтобы квартал ремесленников состоял из Fancy Residence, нужно только (если, конечно, есть все необходимые товары) воткнуть куда-то еще один храм, причем другого бога (лучше всего размещать их в разных концах квартала). И еще, для того чтобы ваши дома случайно не перешли в следующий тип и город не лишился рабочих рук, в тех миссиях, где вы можете производить предметы роскоши, запретите базарам в рабочих кварталах ими торговать.

Common Manor (100,50,58,500) – требует снабжения предметами роскоши с базара. Обратите внимание, насколько благосостояние жителей домов этого типа превышает предыдущее.

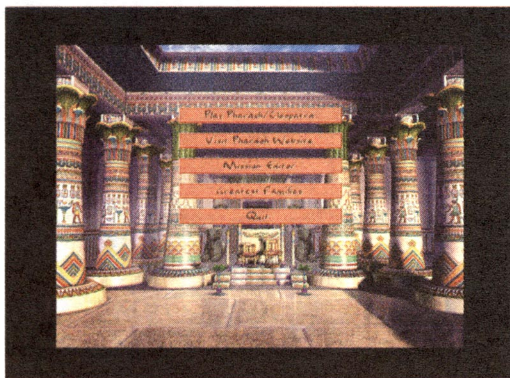
Spacious Manor (108,55,63,600) – одновременный доступ к Physician и Mortician.

Elegant Manor (116,60,68,700) – одновременный доступ к школе, библиотеке и трем богам. Этот и следующий тип домов занимают квадрат 3x3.

Stately Manor (124,70,74,800) – доступ к игорному дому (Senet House).

Modest Estate (184,80,80,1600) – требует снабжения двумя типами предметов роскоши. Два последних типа домов занимают квадрат 4x4.

Palatial Estate (200,90,90,1900) – требует снабжения тремя типами пищи. Можно отнести и этот тип к ключевым, хотя бы потому, что это вершина вершин. Построить квартал знати очень нелегко, займет он большую площадь, причем приличную ее часть будут занимать сады и статуи.



Коммунальные службы

В этот раздел я собрал постройки, необходимые для нормального функционирования всех остальных или для удовлетворения материальных потребностей трудя... то есть жителей города. Таким образом, сюда попали технические службы, государственные учреждения и одно торговое предприятие.

Хотя эти постройки (как, впрочем, и большинство остальных) имеют девять характеристик, в скобках я привожу только четыре. Дело в том, что некоторые (размер, цена) вы и так увидите при строительстве, другие не столь важны. Итак, в скобках обозначены: привлекательность, число рабочих, вероятность пожара и аварии.

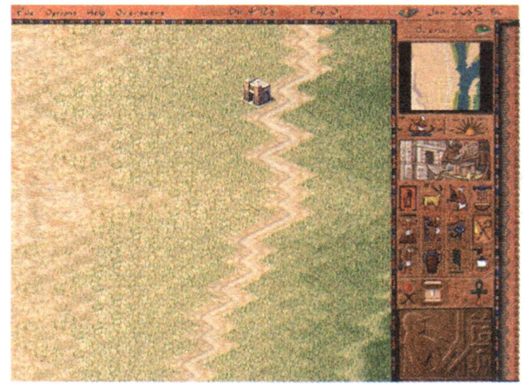
В этот раздел нужно бы поместить мосты и дороги, но рассказывать о них особенно нечего. Замечу только, что мосты можно ставить через небольшие протоки, а дороги с повышением привлекательности местности могут переходить в разряд мощеных (а могут и, наоборот, превращаться из мощеных в грунтовые).

Fire House (-2,6,5,0) – пожарное депо. Мужики в красном с двумя ведрами на коромысле, время от времени появляющиеся из его ворот, выполняют две функции. Во-первых, дома и другие постройки, мимо которых они проходят, на некоторое время застрахованы от возгорания. Ну а во-вторых, если пожар все же возникнет, пожарные его тушат.

Architect's Post (0,5,20,2) – контора районного архитектора. Ее работники предохраняют здания от внезапного самопроизвольного разрушения. Следует иметь в виду, что жилые здания имеют нулевой риск аварии (жители сами следят за своими домами), поэтому строить контору архитектора в жилых кварталах вовсе не обязательно. Есть и множество нежилых построек, не подверженных самопроизвольному разрушению, поэтому, планируя маршрут обхода архитектора, смотрите, чтобы он не ходил зря. Вообще архитектурных контор в городе можно иметь примерно втрое меньше, чем пожарных депо.



Police Station (-2,6,10,0) – полицейский участок. В правильно спланированном городе преступности быть не может. Если ваши подданные обеспечены всем необходимым (в том числе и работой), то ни у кого из них не возникнет желания совершить преступление (то есть, ограбить офис сборщика налогов, городской дворец или ваш личный дом). Однако такой правильный город возникает далеко не сразу, поэтому в разных его частях время от времени появляются недовольные. Вот тут-то и нужны полицейские; пройдя мимо жилища такого недовольного, они тут же превращают его в довольного. Кроме того, полицейские занимаются очисткой улиц от опасных диких животных (в некоторых миссиях вам будут очень досаждать шакалы, в других — крокодилы, в третьих — бегемоты), а при случае могут и вступить в бой с ворвавшимся в город неприятелем.



Tax Collector (3,8,20,5) – офис сборщика налогов. Щелкнув на нем правой кнопкой мыши, вы можете менять уровень налогов. Только учтите: если у вас несколько таких офисов, уровень меняется не только в том, которому вы даете команду, но и во всех остальных. То есть, налоги по всему городу одинаковы. Мечта любого правителя — собрать налоги со всех жителей города; увы, в данном случае она не достижима. Прежде всего, дело в том, что население города склонно к миграции, то есть кто-то уходит из города, а кто-то приходит. Если сборщик налогов посетит какой-то дом, а после этого в нем появятся новые жители, то они не будут охвачены кампанией по сбору налогов. Только в стабильных кварталах, где миграция равна нулю, возможен стопроцентный охват жителей.



Помимо этого, нет смысла ставить контору сборщика налогов возле небольших кварталов, состоящих из домов первого—третьего уровней (пришахтных поселков). Как правило, затраты на содержание конторы не оправдываются. А вот в богатых кварталах (от четырнадцатого уровня и выше) можно иметь и по несколько контор.

Courthouse (8,10,0,5) – здание суда. Снижает уровень преступности в пределах досягаемости работников правосудия. Кроме того, необходимо для появления домов десятого уровня.

Water Supply (4,5,0,0) – источник водоснабжения. Вообще-то есть еще и простые колодцы (Well), которые не требуют рабочих рук и непосредственно снабжают жителей окружающих домов водой. Но дома, получающие воду из колодцев, не могут подняться выше четвертого уровня, так что лучше все же устраивать более совершенное водоснабжение, если есть возможность его вообще устроить. Дело в том, что как Well, так и Water Supply можно строить только на определенном типе местности, там, где есть почвенные воды (на такой местности растет зеленая травка).



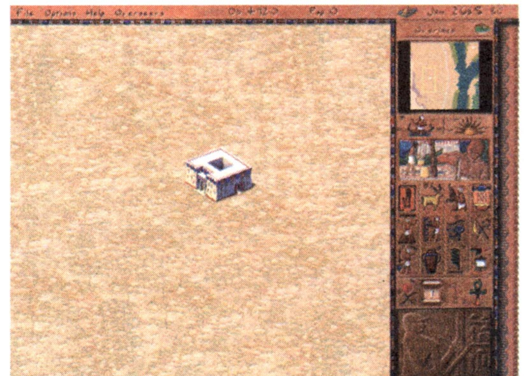
Bazaar (-2,5,20,0) – служит для снабжения жителей всеми необходимыми товарами. В отличие от других коммунальных служб, имеет служителей двух типов (экспедиторы и продавцы). Первые доставляют товары из амбаров и со складов на базар, а вторые разносят их по домам. Учтите: экспедиторы относятся к работникам, движущимся целеустремленно (они выходят с базара, когда где-то в хранилищах вашего города появляется нужный товар, и идут прямо туда, не обращая внимания на дорожные блоки), а продавцы относятся к бродячим (то есть, на них действуют дорожные блоки).

Обычно на базарах накапливаются только товары, необходимые жителям близлежащих кварталов, то есть тех, которые могут обойти продавцы. Скажем, если вы создали условия для того, чтобы дома в квартале могли подняться до седьмого уровня, но на базаре пока нет гончарных изделий, экспедитор отправляется на склад и доставляет их. Однако есть возможность ограничить рост благосостояния жителей квартала, для этого достаточно запретить базару принимать соответствующие товары. Например, для того чтобы дома в квартале не смогли достичь пятнадцатого уровня (то есть, чтобы ваш город разом не лишился большого числа рабочих рук), достаточно запретить базару торговать предметами роскоши.



Хотя экспедиторы могут ходить за товарами сколь угодно далеко, лучше иметь хранилища поблизости.

Ferry Landing (-5,5,0,0) – переправа. Установить это сооружение непросто, для этого нужно найти ровный участок берега, причем и на противоположном берегу должно быть место для установки второй переправы. Ставить нужно обе одновременно (точнее с минимальным временным разрывом); если же вы поставите только одну, а потом отвлечетесь на другие дела, она через некоторое время исчезнет. Если на переправе нет рабочих, использовать ее могут только иммигранты; считается, что у них есть свои собственные лодки. Ну а для того, чтобы работники, отвечающие за перемещение товаров и сырья, могли переправляться через реку, нужно, чтобы на обоих концах переправы было необходимое число рабочих. Бродячие работники переправами пользоваться не могут.



Palace – дворцы бывают трех типов: деревенский (Village), поселковый (Town) и городской (City). Отличаются они только характеристиками: у первого типа (8,20,20,5), у второго — (22,25,20,5) и у третьего — (24,30,20,5). Все дворцы имеют три предназначения; в тех миссиях, где доступна добыча золота, оно свозится во дворец. Только после строительства дворца можно строить офисы



сборщика налогов. И, наконец, наведя курсор на дворец, вы тут же получите краткую справку о состоянии дел в вашем городе.

Дворцы можно строить только того типа, который предусмотрен для данной миссии. Так же обстоит дело и со следующим зданием.

Mansion – и это здание может быть трех типов — Personal, Family и Dynasty. Характеристики их — соответственно (12,4,20,5), (20,8,20,5) и (28,12,20,5). Единственное предназначение этих домов – получение лично вами некоего жалования и его распределение. Жалование вы устанавливаете себе сами, но если оно слишком велико (не по чину), начинает падать рейтинг королевства, что может вызвать весьма негативные последствия вплоть до вторжения правительственных войск.

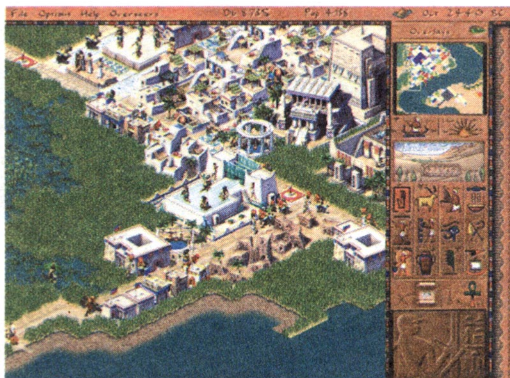
Накопленные вами финансы переходят из миссии в миссию, а использовать их можно для пополнения городской казны и для подарков фараону (что сильно повышает ваш рейтинг королевства).



Здравоохранение

Эта отрасль науки в Древнем Египте была развита довольно хорошо, поэтому в данный раздел попали целых четыре постройки. Но прежде чем перейти к их описанию, расскажу, от каких напастей они помогут вам избавиться

Болезней в игре — всего три: малярия, чума (Plague) и пустынная лихорадка (Desert Strike). Воздействие их совершенно одинаково: все жители дома умирают, а сам дом стоит пустым в течение двух месяцев. Но вот причины появления болезней — разные, как и способы борьбы с ними. Заболеванию малярией наиболее подвержены жители прибрежных районов, особенно если они пользуются водой из реки или примитивных колодцев. Болезнь эта не является заразной, так что жители соседних домов могут и не заболеть. Впрочем, поскольку все жители района находятся в одинаковых условиях, чаще всего вымирает целый район.



Две другие болезни могут появиться в любом квартале, вплоть до самых привилегированных. Причем пустынная лихорадка как-то зависит от питания и водоснабжения, а вот чума вообще появляется спонтанно. Кроме этого, чума является очень заразной, поэтому инфицированные жители могут занести ее довольно далеко от дома.

Apothecary (1,5,20,0) – аптеки устраняют угрозу заболевания жителей малярией. В прибрежных районах нужно строить их в обязательном порядке, но и в кварталах, лежащих вдалеке от реки, не стоит пренебрегать строительством аптек, на всякий случай. Поскольку они повышают привлекательность местности (как и прочие учреждения здравоохранения, кроме моргов), размещать аптеки просто.

Physician (2,8,15,0) – больница служит для борьбы с двумя другими болезнями. Ее нужно иметь в каждом квартале.

Dentist (2,2,20,0) – приемная дантиста не влияет на уровень здравоохранения города. Но без нее дома не могут подняться выше одиннадцатого уровня. Кроме того, без нужного количество приемных дантиста культурный уровень вашего города в некоторых сценариях не сможет достичь заданной величины.



Mortuary (-1,30,20,0) – морг (или мастерская бальзамировщиков) повышает общий уровень здравоохранения города и снижает вероятность появления чумы. Для работы этого учреждения необходимо полотно, так что не забывайте произвести или закупить его. Морги нужны для достижения домами шестнадцатого уровня, но размещать их весьма непросто, поскольку они отрицательно влияют на уровень привлекательности местности.

Развлечения

Существует всего три типа работников искусств и три типа сценических площадок. Причем каждый тип работников обучается в своем собственном учреждении, а вот выступают они вместе. Как это устроено, смотрите ниже; пока же расскажу, каким образом артисты влияют на горожан и повышают привлекательность местности.



Поскольку выступать артисты должны на специальных площадках, они не могут, в отличие от других работников, ходить по домам и удовлетворять потребности жителей в прекрасном. Поэтому принята такая схема – проходя мимо какого-то дома по пути от места обучения к месту работы, артист как бы увлекает жителей за собой, и они получают нужную им порцию развлечения. Из этой схемы следует важное правило – сценические площадки и школы искусств нужно разносить на максимальное расстояние, с тем чтобы артистам приходилось как можно больше ходить. Однако не надейтесь, что вам хватит по одной единице всех трех школ, обычно их приходится иметь по две-три.

Наибольшее влияние на жителей имеют танцоры (Dancers), наименьшее — жонглеры (Juggles), ну а музыканты, как вы понимаете, среднее. Обратите внимание: приводимое для сценических площадок количество рабочих не относится к артистам. Это, скажем так, вспомогательный персонал, то есть, кро-

ме какого-то количества артистов, вам нужны еще и просто рабочие руки. Все три типа сценических площадок повышают привлекательность местности, как и школа жонглеров. А вот консерватория и школа танцоров снижают.

Booth (2,8,20,0) – простейшая сценическая площадка, на которой могут выступать только жонглеры. Имеет размер 2x2, а устанавливать ее можно только на перекрестках и поворотах дороги.

Bandstand (4,12,20,0) – на этой площадке могут выступать жонглеры и музыканты. Занимает она квадрат 3x3 и ставится исключительно на перекрестках. Причем конфигурация перекрестка должна быть такова, чтобы одна из дорог проходила по краю площадки, а другая пересекала ее посредине.

Pavilion (6,20,20,0) – самая продвинутая площадка, на которой могут выступать все три типа артистов. Поскольку она имеет размер 4x4, да еще хитрую конфигурацию, разместить павильон непросто, лучше заранее предусмотреть место для его установки. Условно конфигурацию павильона можно описать так: в одном углу размещается площадка танцоров размером 2x2, в другом — сцена для музыкантов размером 2x1, а в третьем — арена жонглеров размером в один квадратик. Между этими тремя сценическими площадками находится перекресток.

Juggler School (2,5,20,0) – как уже говорилось, эта постройка несколько повышает привлекательность местности, поэтому стройте их не жалея.

Conservatory (-3,8,20,0) – а вот жить рядом с этим шумным зданием желающих находится мало.

Dance School (-3,10,20,0) – самое большое учебное заведение, и тоже весьма непривлекательное для окружающих.

Senet House (-2,10,20,0) – игорный дом (для работы требуется пиво). Без этого здания вам не удастся поднять дома выше семнадцатого уровня. Кроме того, выходящие из ворот игорного дома зазывалы очень сильно поднимают уровень развлечений в близлежащих домах.

Zoo (-6,30,5,5) – зоопарк встречается только в "Клеопатре". Для нормального функционирования необходимы солома и мясо. Сильно поднимает уровень развлечений в городе, но отрицательно влияет на уровень привлекательности близлежащей местности.

Религия

Религия в игре несет двойную нагрузку. С одной стороны, она дает "опиум для народа" и позволяет зданиям развиваться выше третьего (при доступе к храму одного бога), тринадцатого (при доступе к храмам двух богов) и шестнадцатого (при доступе к храмам трех богов) уровней. Ну а с другой стороны, сами боги внимательно следят за уровнем уважения к ним, поощряют усердных и наказывают нерадивых. Если у вас есть достаточное количество культовых сооружений какого-то бога на душу населения, этот бог может сделать вам что-то хорошее (подбросить товаров на склад или в мастерские, увеличить урожай, сделать ваших солдат более храбрыми и менее уязвимыми и т.д.). Ну а если бог будет недоволен, он может сровнять с землей какие-то ваши постройки, наслать на город чуму или устроить еще какую-то неприятность.

Всего в игре имеется пять основных и десять вспомогательных богов (у каждого основного бога есть как бы два помощника). В честь основных богов вы можете строить храмы и скинии, а в честь того бога, который в данной миссии является патроном города, — еще и храмовые комплексы. Вспомогательным богам жители могут поклоняться только в храмовых комплексах, для этого в них можно строить соответствующие алтари и оракулы (как вы понимаете, речь идет только о тех двух богах, которые подчиняются главному богу данного комплекса).

Для порядка коротко охарактеризуем всех богов.

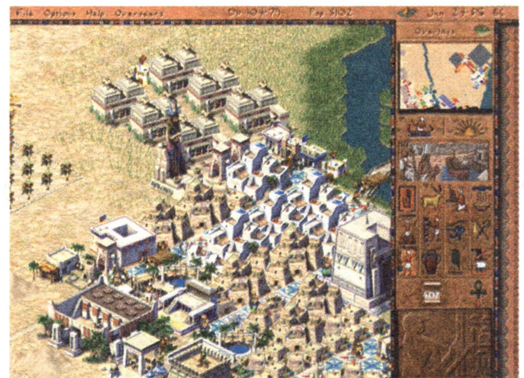
Osiris – бог земледелия. Если данный бог доволен вами, разливы Нила будут происходит строго по графику, земля будет в нужной мере удобрена илом и у ваших крестьян будет достаточно времени, чтобы вырастить и собрать урожай. Если же Озирис будет очень доволен, он может послать вам исключительно большой урожай. Недовольство же этого бога может привести к тому, что разлив Нила запоздает или будет продолжаться слишком долго и времени на уборку урожая не хватит. Может разлив Нила и вовсе смыть все ваши поля.

Озирису подчиняются *Sebek* и *Min*. Первый является богом плодородия, он наделяет жрецов Озириса дополнительной способностью внушать жителям представление о пользе умеренности (жители домов, мимо которых проходит такой "модифицированный" жрец, довольствуются меньшим количеством пищи). Ну а второй заведует воспроизводством — если он всем доволен, вырубленный лес и тростник восстанавливаются быстрее, а дикие животные и рыба в реке размножаются эффективнее.

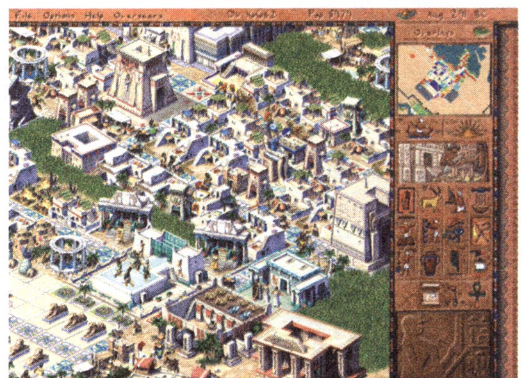
Ra – государственный бог. Повышает ваш рейтинг царства, позволяет выплачивать меньшие проценты по долгам, но может совершать и обратные деяния. Ему подчиняются богиня правосудия *Ma'at* и бог правителей *Horms*. Наличие алтаря Ma'at автоматически снижает уровень преступности в городе; кроме этого, жрецы Ра получают способность снижать недовольство жителей. Ну а алтарь Хормса позволяет вам платить жителям меньшее жалование, сохраняя при











этом уровень недовольства на низкой отметке.

Ptah – бог ремесел. Повышает производительность всех трех типов шахт, глинодобывающих ям, судоверфей, мастерских ювелиров и ткачей. Ну а если этот бог вами недоволен, то эти предприятия начинают работать все хуже и хуже. Подчиняющийся Пта бог солнца *Amon* может повысить производительность остальных добывающих предприятий (то есть всех типов каменных карьеров и заимок лесорубов) и мастерских кирпичников. Другой его подчиненный, бог учителей и учеников *Thoth,* снижает потребность школ и библиотек в папирусе.

Seth – бог разрушения. Пожалуй, самый опасный бог в игре, поскольку его недовольство приводит к возникновению в городе пожаров и аварий. Ну а довольство Сета приводит к возрастанию мощи вашей армии. Ему подчиняются бог смерти *Anubis* (при его удовлетворении морги потребляют меньше парусины) и богиня войны *Secmet* (снижает общий уровень преступности в городе и дает возможность жрецам Сета выполнять полицейские функции).

Bast – богиня домашнего очага. С ее благословения жители города могут довольствоваться меньшим количеством провизии и других товаров, а воздействие прошедших мимо дома служителей здравоохранения, развлечений и просвещения действует дольше. Недовольство же Баст может вылиться во вспышки заболеваний, причем в любой части города. Подчиненные ей богиня здоровья *Isis* и богиня развлечений *Hathor* действуют еще эффективней. После постройки алтаря первой, жрецы Баст становятся весьма эффективными лекарями и способны вылечить носителей чумных бацилл. Кроме того, зараженные дома, мимо которых проходит такой жрец, моментально становятся чистыми и пригодными для заселения. Ну а наличие оракула Хатор резко повышает уровень удовлетворенности жителей в развлечениях.

Теперь расскажем о том, какие культовые сооружения можно строить в городе.

Shrine (4,0,5,0) – поскольку из скиний не выходят служители культа, потребность жителей в поклонении богам они не удовлетворяют. Зато, построив их штук пять—десять, вы можете умилостивить соответствующего бога. Кроме того, скинии сильно повышают привлекательность местности, ну а ставить их можно в одной клеточке от дороги (работники-то им не нужны). Удобно заполнять скиниями вторые от дороги клетки за такими строениями, как пожарные депо, конторы архитекторов, полицейские посты и т.д.

Temple (6,8,0,10) – храм. Это основное культовое сооружение; по моим прикидкам, для удовлетворения какого-либо бога нужно иметь один храм на тысячу жителей.

Temple Complex (20,50,0,10) – храмовый комплекс. Очень сильно повышает привлекательность местности, поэтому лучше всего окружать его со всех сторон жилыми домами. Построив храмовый комплекс, вы можете пристроить к нему алтарь и оракул подчиненных данному богу меньших богов. Храмовый комплекс в городе может быть только один.

Festival Square (16,0,0,5) – весьма специфическое сооружение, само по себе оно ничего не дает (только повышает привлекательность местности), зато после постройки вы можете устраивать фестивали в честь присутствующих в данном сценарии богов.

Добыча и хранение продуктов питания

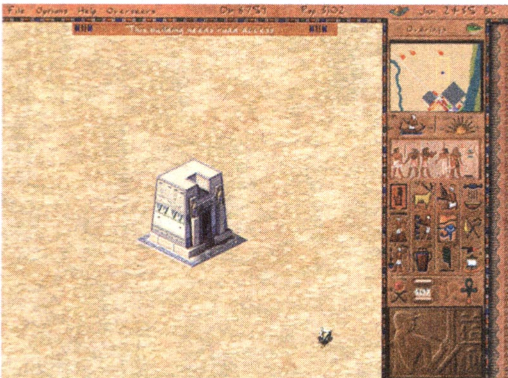
В игре присутствуют все мыслимые источники пропитания — охота и рыболовство, земледелие и животноводство. В каких-то сценариях вам доступны только один или два источника, в других — больше и только в некоторых — все. Хранить продукты можно в амбарах (Granary) и на складах (Storage Yard), причем экспедиторы базаров могут забирать продукты из обоих типов хранилищ, а вот на экспорт провизия идет только со складов. По умолчанию, любой построенный вами склад не может принимать ни один из видов продовольствия; для того чтобы это стало возможно, нужно отдать соответствующую команду (об этом в разделе “Производство”).

Начнем описание с простейших источников пропитания, которые становятся доступны в самых первых сценариях.

Hunting Lodge (-4,6,25,0) – лагерь охотников. Основной охотничьей добычей в игре почему-то являются страусы и другие, более мелкие птицы, так что ставить избушки охотников лучше всего поближе к местам их обитания. Впрочем, если это почему-либо неудобно, можно ставить их в любом месте, охотники могут совершать довольно длинные путешествия в поисках добычи.

Fishing Wharf (-8,6,20,5) – рыболовные причалы. Для их работы нужно строить рыбачьи лодки, то есть иметь судоверфь. Поскольку двигаются лодки довольно быстро, пристани для них можно ставить на любом удобном участке побережья.

Земледелие в игре возможно на заливных землях и с искусственным орошением. Фермы, расположенные на заливных лугах, дают богатый урожай, но только один раз в год и в строго определенный период. Зато они не требуют постоянных работников; построив неподалеку Work Camp, вы сможете обеспечить рабочими руками до десятка ферм.



Фермы, расположенные выше точки наибольшего разлива Нила, работают

круглый год, но урожаи с них несколько беднее. Повысить урожайность можно, построив на берегу реки водоподъемный пост и проведя от него к фермам ирригационные каналы. Кроме того, такие фермы требуют постоянных рабочих (характеристика всех ферм –2,10,0,0). В остальном же все фермы одинаковы, так что описывать я их буду вместе.

Work Camp (-3,10,20,0) – рабочий лагерь. Выходящие время от времени из его ворот квалифицированные рабочие тут же отправляются на заливные поля. Если же поля в данный момент не нуждаются в рабочих руках, то работники отправляются на строительство гробниц, пирамид и прочих монументов. Там они используются для подготовки фундамента и подвозки строительных материалов. Что интересно, рабочие эти — разового применения, то есть, выполнив свою работу, они куда-то исчезают.

Water Lift (-3,5,0,0) – ставится на ровном участке берега, а от него прокладываются каналы. Трудно сказать, сколько именно ферм может обслужить один водоподъемный пост, похоже, что сколько угодно.

Grain Farm – производят не только зерно, но и солому, которая может быть использована для кормления скота или производства кирпича.

Figs Farm, Lettuce Farm, Pomegranate Farm и Chickpea Farm – производят только продовольствие.

Barley Farm – здесь выращивается ячмень, необходимый для производства пива.

Flax Farm – на этих фермах растет лен, из которого делают полотно.

Henna Farm – специально смотрел в энциклопедии, из какого растения добывают хну. Таких оказалось целых три, причем, какое именно выращивали в Древнем Египте, не указано. Так что будем называть его вслед за авторами игры просто "хна". Нужна она для работы мастерской живописца, поэтому этот тип ферм встречается только в "Клеопатре".

Животноводство в игре представлено всего одним строением.

Cattle Rancho (-4,12,5,0) – требуют для своей работы соломы.

Ну и, наконец, где все это хранится и как распределяется.

Granary (-8,12,20,5) – амбар. По умолчанию принимает все типы пищи, доступные в данном сценарии. Однако есть возможность управлять приемом продуктов питания, то есть запретить принимать какой-то продукт совсем (Don't Accept), удалить товар со склада (Empty), заполнить продуктом определенную часть (Fill Granary s,1/2, j) или дать команду рабочим специально разыскивать какой-то продукт по всем амбарам и складам и тащить его сюда (Get Up to 3/4, S, j). Полный объем амбара — 3200 единиц любых типов продуктов, причем размещаются продукты по восьми ямам, каждая емкостью 400 единиц.

Добывающая промышленность

Ресурсов в игре довольно много, часть из них используется для производства каких-то товаров (глина, тростник, драгоценные камни), а часть нужна только для строительства монументов (четыре типа строительного камня). Все добывающие предприятия очень сильно снижают привлекательность местности, так что ставить их лучше подальше от жилых кварталов (в непосредственной близости можно помещать только кварталы типа "Пришахтный поселок"). Если же это невозможно, то в обязательном порядке делайте между этими сооружениями и жилой зоной "прокладку" из статуй или садов.

Истощения ресурсов в игре не происходит, за исключением леса и тростника, впрочем, и они с течением времени восстанавливаются.

Clay Pit (-3,8,0,5) – здесь добывается глина, из которой изготовляется посуда и кирпичи. По моим прикидкам, одна яма может обеспечить сырьем две-три мастерские, но лучше все же иметь две ямы на три мастерских. Глина добывается только на некотором удалении от реки или другого водоема (примерно четыре-пять квадратиков).

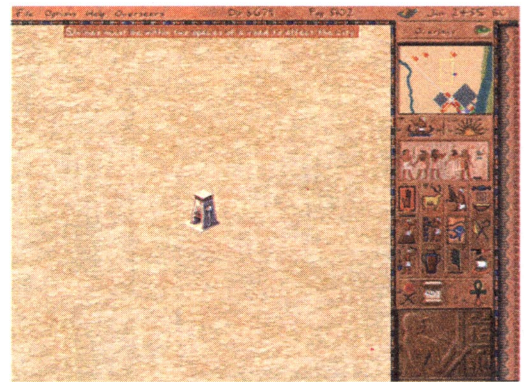
Reed Gatherer (-2,8,10,0) – это предприятие дает тростник, необходимый для производства папируса. Как и следующее предприятие, его можно ставить где угодно — резчики тростника и лесорубы могут довольно далеко отходить от своего здания и даже переправляться через реки (если есть переправы, конечно). Однако лучше все же не заставлять их ходить слишком далеко, поскольку это сильно замедляет производственный процесс.

Wood Cutter (-4,8,20,0) – хижина лесорубов. Древесина нужна для строительства боевых кораблей и возведения некоторых типов монументов. Рекомендации те же, что и для предыдущего здания.

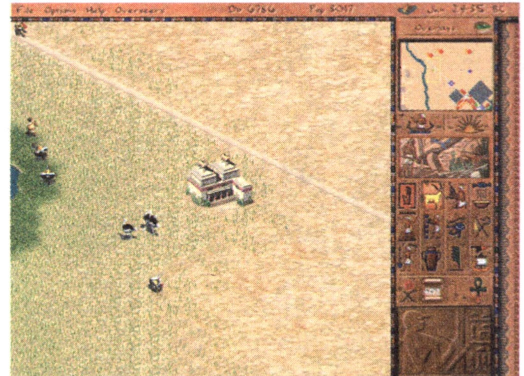
Gold Mine (-16,12,0,10) – золотая шахта. Золото — единственный ресурс в игре, который ни во что не перерабатывается, а сразу же поступает в казну. Поэтому и отвозится оно не на склад, а в городской центр. Эту и две следующие шахты можно ставить только возле гор, и только если там есть соответствующий ресурс. Что интересно, на одном и том же месте можно поставить любой из двух или трех типов шахт (в разных сценариях по-разному).

Gemstone Mine (-12,8,0,10) – шахта драгоценных камней. Они нужны для производства украшений, ну а можно и просто экспортировать драгоценности.

Cooper Mine (-12,10,0,10) – медная шахта. В игре медь используется только для производства оружия.





















Granite Quarry, Limestone Quarry, Plain stones Quarry, Sandstone Quarry (-6,12,0,5) – здесь добывают разные типы камня, необходимые для постройки монументов. Однако и в тех сценариях, где вам не нужен какой-то из камней, но есть возможность поставить соответствующий карьер, не пренебрегайте ею. Торговля каменными блоками с другими городами дает неплохой доход. Ставить карьеры можно только возле гор, сложенных из соответствующего камня.

Обрабатывающая промышленность

Как правило, в мастерских перерабатывается сырье, добытое на полях, в карьерах и шахтах. Но есть и такие сценарии, где нужного сырья на вашей территории нет, однако соответствующую мастерскую строить можно. В этом случае работать она будет на привозном сырье, что несколько усложнит жизнь правителя.

Potter (-4,12,20,0) – гончарная мастерская. Глиняная посуда нужна для достижения домами седьмого уровня. Для производства требуется только глина.

Brickwork (-4,12,10,0) – кирпичная мастерская. Для ее работы нужна глина и солома (что интересно, в некоторых сценариях солому приходится импортировать, в других же ее девать некуда). Кирпичи идут на строительство монументов, а также на экспорт.

Brewery (-5,12,20,0) – пивоварня. Требует для работы ячмень, ну а расходуется пиво для достижения домами девятого уровня, устройства фестивалей и работы игорных домов.

Weaver (-3,12,20,0) – ткацкая мастерская. Для ее работы нужен лен, произведенное ею полотно нужно жителям домов тринадцатого уровня, а также для работы моргов.

Papyrus Maker (-4,12,20,0) – здесь из тростника делают папирус, который нужен школам и библиотекам. Ну а эти два строения необходимы для достижения домами соответственно одиннадцатого и семнадцатого уровня.

Jeweler (2,12,20,0) – мастерская ювелира. Украшения нужны для достижения домами пятнадцатого уровня, ну а для ее работы необходимы драгоценные камни.

Shipwright (-12,20,20,5) – судоверфь. Производит рыбацкие баркасы и военные корабли. Что интересно, для производства первых совершенно ничего не нужно, а вот для вторых требуется дерево.

Еще две производящие постройки встречаются только в “Клеопатре”.

Lamp Maker (-4,12,20,0) – мастерская ламповщика. Для работы этой мастерской нужны гончарные изделия и масло, причем масло всегда приходится импортировать. Ну а сами лампы потребуются для создания подземных гробниц в Долине Царей.

Paint Maker (-4,12,15,5) – мастерская живописца, вернее изготовителя красок. Для работы нужна хна, а используются краски для росписи гробниц.

Торговля и хранение продукции

В игре все устроено так, что на пути от производителя до потребителя обязательно должен стоять склад. Это касается всех продуктов и товаров, имеющихся в игре, включая и сырье. Глина или древесина не могут прямо отправляться из мест добычи к местам переработки, по пути они обязательно должны побывать на складе. И готовые товары не могут доставляться базарными женщинами из мастерских на базар, они могут забирать товары только со склада.

Точно так же обстоит дело и с внешней торговлей, караваны могут привозить товары только на склады и забирать со складов (учтите, что продукты питания тоже привозятся и забираются только со складов; даже если вы имеете несколько полностью забитых продовольствием амбаров, торговать им вы не можете). В случае же речных и морских торговых путей, кроме склада, вам еще нужно иметь торговую пристань.

Storage Yard (-5,6,20,5) – это и есть тот самый склад. По умолчанию, каждый вновь построенный склад может принимать все товары, доступные в данной миссии, кроме продуктов питания. Для изменения этой ситуации можно отдавать такие же команды, как и в амбарах, кроме команды искать товар. На складе имеется восемь площадок, каждую из которых может занимать только один тип товара, ну а вмещает такая площадка 4, 40 или 400 единиц, в зависимости от типа товара.

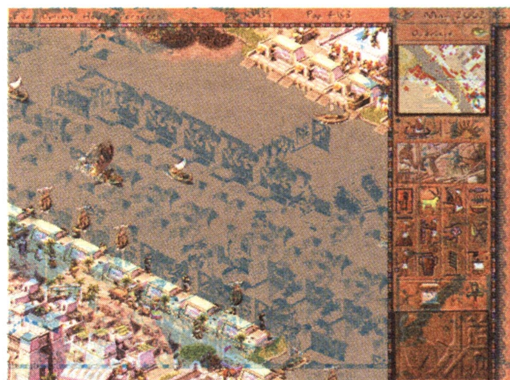
Для того чтобы избежать слишком больших прогулок рабочих с тачками, размещать склады нужно с толком. Лучше всего, если они будут стоять на полпути от места добычи сырья или производства товара до места их потребления. Исключение составляют склады, обслуживающие жилые кварталы, их лучше размещать неподалеку от базаров. На таких складах нужно хранить только те товары, которые нужны жителям (гончарные изделия, пиво, полотно и т.д.), а все остальные нужно запретить принимать.

В тех миссиях, где вам нужно строить монументы, не обойтись без складов для хранения строительных материалов (кирпичей или разных типов камней). Такие склады лучше размещать поближе к месту строительства, чтобы работни-

ками не приходилось слишком далеко таскать тяжелые повозки с камнями.

В начале миссии, когда у вас есть один-два склада, можно хранить на них все товары вперемешку. Когда же ваш город вырастет и складов станет много, нужно определить каждому из них свою спецификацию.

Dock (-12,12,20,5) – пристань для торговых кораблей. Ничего хранить на пристани нельзя, поэтому все привезенные товары тут же должны отправляться на склад (а экспортируемые товары доставляются со складов по мере необходимости). В большинстве миссий вполне достаточно иметь одну пристань, однако, если вы заметите, что возле нее скапливается слишком много кораблей, имеет смысл построить вторую, а то и третью.





Оборона и нападение

Собственно говоря, о нападении речи в игре нет, если не считать того, что в некоторых миссиях фараон будет требовать от вас войска для своих завоевательных походов. А вот обороной придется заниматься серьезно. Оборонительные сооружения бывают двух видов — пассивные и активные. К первым относятся одинарные стены, ну а ко вторым — двойные стены, башни и ворота.

Кроме этих простейших оборонительных сооружений, в игре присутствуют и более сложные — форты, доки для военных кораблей, ну и, конечно же, мастерские, производящие вооружение.

Wall (-2,0,0,5) – ставить можно на любом ровном участке местности. Если вы просто проведете мышкой, получите одинарную стену; если, не отпуская кнопки, сдвинете мышку поперек строящийся стены, – двойную. Можно строить и в два приема: сперва поставить одинарную стену, потом превратить ее в двойную. Как вы понимаете, двойные стены неприятелю труднее ломать, кроме того, построив несколько сторожевых башен, вы увидите, как по двойной стене начнут бродить лучники (правда, для этого нужно иметь “военкомат”).

Tower (-6,6,0,5) – на сторожевых башнях сидят лучники, наносящие неприятелю значительный ущерб. Если вы предпочитаете пассивную оборону, ставьте башни почаще.

Gatehouse (-4,9,0,5) – ворота открыты для прохода жителей и иммигрантов, но закрыты для неприятеля.

Recruiter (-6,10,20,5) – так сказать, “военкомат”. Основное назначение — поставлять новобранцев для вашей армии. Для тренировки лучников вам совершенно ничего не нужно; пехотинцы появляются, если имеется нужное количество оружия; ну а если у вас есть колесницы, то можно тренировать и кавалерию.

Academy (-3,20,20,5) – в это здание приходят новобранцы из предыдущего, а выходят опытные войны.

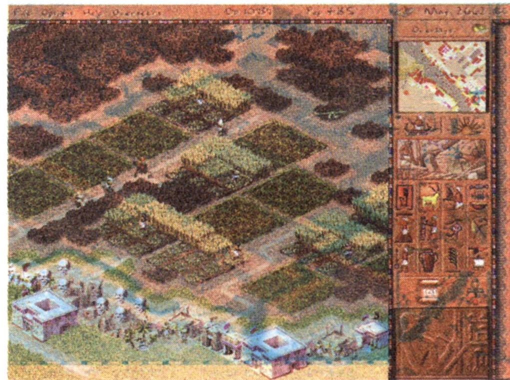
Weaponsmith (-3,12,20,0) – для работы оружейных мастерских требуется медь. Имейте в виду, что оружие может стать весьма прибыльным источником дохода, правда, только в тех миссиях, где им можно торговать.

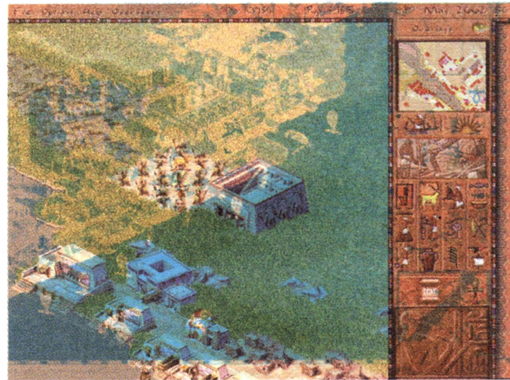
Chariot Maker (-6,15,20,0) – мастерской колесниц нужен только лес. Ну а стоят колесницы еще дороже, чем оружие.

Fort (-20,16,20,5) – все цифры в скобках, кроме первой, — сплошной обман. Форты не нуждаются в рабочих (16 – это количество обслуживаемых фортом воинов), они никогда не горят и не разрушаются. Более того, форты можно ставить в любом месте карты и не подводить к ним дороги. Так что лучше всего возводить их подальше от жилых строений на направлении возможного вторжения неприятеля. Бывают форты трех типов — пехотинцев, лучников и колесниц.

Warship Wharf (-4,15,5,5) – это пристань для военных кораблей (строятся они на гражданских судоверфях). Может обслуживать только один корабль.

Transport Wharf (-2,5,5,5) – пристань для транспортных кораблей (на которых перевозятся войска). К ней относится все то же, что и к предыдущей.



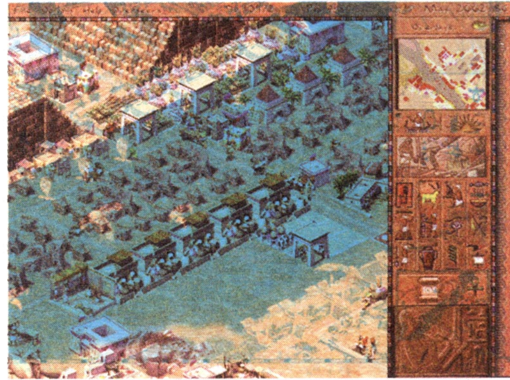


Монументы

Строительство монументов — основное занятие древних египтян. В большинстве миссий вам придется возводить все эти мастабы, пирамиды, обелиски, а также сфинксов. Дело это очень долгое и весьма непростое. Для каждого типа монументов нужны какие-то строительные материалы (кирпичи, камни, дерево) и соответствующие работники (каменщики, плотники, каменотесы). Кроме того, построив гробницу, обычно бывает нужно снабдить ее всем необходимым для загробной жизни фараона.

Обычно строительство монумента начинается с выравнивания площадки под него, снижения уровня грунтовых вод и т.д. Занимаются этим крестьяне, тренируемые в рабочих лагерях, они же подвозят строительный камень в процессе постройки. В принципе, если у вас есть лагеря, обслуживающие фермы, можно и не строить специальных для возведения монументов. Но для ускорения процесса стоит иметь два-три специальных рабочих лагеря.

Поставляемые всеми гильдиями рабочие — так сказать, разового использования. Каждый из них может уложить определенное количество кирпичей, обтесать — камней или построить — лесов. После выполнения своей нормы работник исчезает.









Bricklayers Guild (-6,10,8,8) – отсюда выходят специалисты по кирпичной кладке. Гильдия нужна для возведения мастабов всех типов.

Stonemasons Guild (-6,12,0,4) – поставляет работников для кладки всех типов камней, а также для их обтесывания.

Carpenters Guild (-6,8,15,0) – поставляет плотников, строящих леса и мостки. Для работы необходимо дерево.

Artisans Guild (-6,20,8,8) – гильдия художников. Для работы нужны краски, встречается только в "Клеопатре".

Городские советники

Время от времени в процессе игры появляются сообщения о разных событиях, происходящих в вашем городе или вокруг него. Приходят они от городских советников. Каждый из них ведает своей ветвью городского хозяйства, ну а для того чтобы узнать, как там обстоят дела, и дать какую-то команду, служат специальные экраны. Вызываются эти экраны с помощью специальной пиктограммы на панели или клавиш цифрового ряда (включая сюда "~" и "="). Рассказывать я о них буду в том порядке, в котором они вызываются.

Overseer of Workers – занимается распределением рабочих рук по отраслям хозяйства. На этом экране вы видите, сколько рабочих рук нужно в той или иной отрасли и сколько там имеется. Если же потребности в рабочих полностью удовлетворены, внизу появляется количество безработных.

При нехватке рабочих рук можно устанавливать приоритеты использования рабсилы; чем выше приоритет, тем больше рабочих будет занято в данной отрасли. Злоупотреблять приоритетами не стоит, дело в том, что, выставив, скажем, пяти отраслям приоритеты, вы можете остальные оставить совсем без рабочих.

При выставлении приоритета перераспределение рабсилы происходит без учета размещения ее в городе (то есть, выставив наивысший приоритет, вы заполните все предприятия соответствующей отрасли, даже если возле них нет нужного количества свободных жителей; правда, срабатывает это не всегда).

В нижней части экрана указан размер заработной платы по Египту в целом и по вашему городу в частности. Следите за тем, чтобы первая не превышала вторую, иначе начнется отток жителей из города. Ну а приток можно увеличить, если зарплата в вашем городе будет выше, чем в остальных.

Overseer of Military – здесь вы можете ознакомиться с состоянием вашей армии и отправить часть войск на помощь другим городам (если, конечно, это требуется).

Political Overseer – на этом экране вывешиваются требования фараона и просьбы соседних городов. Если на складе есть нужное количество соответствующего товара, эти просьбы можно удовлетворять. Отсюда же можно направить подарок фараону для повышения своего рейтинга королевства, но использовать на эти подарки можно только ваши личные средства. Эти же средства можно переводить на этом экране в городскую казну.

Rating Overseer – об этом экране я расскажу в следующем разделе.

Overseer Commerce – на мой взгляд, это наиболее полезный экран. Тут вы можете увидеть все, что есть на складах вашего города, и распорядиться, как это добро использовать. Учтите, что продовольственные товары, находящиеся в амбарах, на этом экране не видны, а вот если часть из них собрана на складах, то они появляются и тут.

Экран разбит на три столбца; в левом приводится название товара и его пиктограмма, в среднем — количество товара на складах, ну а в правом — то, что с этим товаром делается, или то, что с ним можно делать. В начале миссии там просто указана возможность открыть торговый путь для экспорта или импорта данного товара (если строка пустая, в данной миссии этим товаром торговать нельзя). После того, как торговый путь будет открыт, появится надпись о возможности импортировать или экспортировать товар (иногда и то, и другое вместе). Щелкнув на его названии, вы можете дать команду продавать или покупать товар и установить уровень (то есть сверх какой величины продавать продукцию или до какой величины ее покупать). На этом же дополнительном экране есть возможность запретить использование и продажу товара и накапливать его на складах (это бывает необходимо для выполнения запросов фараона). Можно и остановить производство товара в городе (это бывает нужно, когда все склады им забиты).

Overseer of Granaries – тут расположена диаграмма, показывающая динамику изменения населения вашего города. Здесь же указано количество продуктов в амбарах.

Overseer of Public Health – на этом экране просто отражается уровень здоровья жителей города и обеспеченность их услугами аптекарей, врачей и дантистов.

Overseer of Learning – советник по образованию показывает обеспеченность жителей школами и библиотеками.

Overseer of Diversions – на этом экране показан уровень обеспеченности населения развлечениями.

Overseer of Temples – советник по религии. Тоже весьма важный экран,

Destruam et aedificado

поскольку тут вы можете узнать, как к вам относятся боги и что можно от них ожидать в ближайшее время. Если бог всем доволен, справа на экране появляются синие крестики, это благословения, которые он с течением времени будет изливать на ваш город. Если же бог на вас сердится, там же появятся желтые молнии, которые обозначают вспышки гнева божества.

Если у вас достаточно храмов и скиний на душу населения, боги будут всегда довольны, но необязательно при этом они будут благословлять вас. Для того чтобы еще больше расположить бога к себе (или умалить его гнев), служат фестивали. Они проводятся в честь конкретных богов и бывают трех типов. Малый и средний для своего проведения требуют только денег, большой же — еще и пива. Расходы на фестиваль зависят от состава населения вашего города.

Overseer of Treasury – на этом экране собрано все, что касается финансов. В верхнем окошке приводится количество денег в казне, уровень налогов (который тут же можно менять), процент охваченных налогами жителей и сведения, сколько налогов собрано в текущем году. Ниже в двух столбцах приведены сводные данные по доходам и расходам в прошлом и текущем годах.

Chief Overseer – главный советник просто сообщает, как обстоят дела в тех или иных сферах вашей деятельности. Если какая-то строчка желтая — в этой сфере что-то неблагополучно.

Overseer of Monuments – на этом экране отражается ход строительства монументов. В тех миссиях, где нужно снабжать гробницы товарами, это делается с данного экрана.





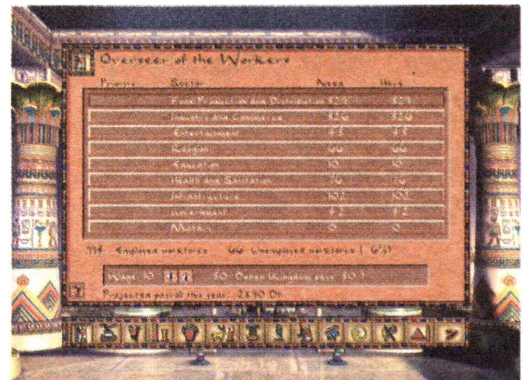
Система рейтингов

Всего имеется четыре рейтинга (в качестве пятого выступает количество населения). Узнать текущие рейтинги вы можете наведя курсор на дворец, ну а уточнить, какие рейтинги вам нужны в данной миссии и почему они до сих пор не выросли, можно на экране советника по рейтингам.

В большом окошке представлены текущие рейтинги в виде колонн разной высоты. Ниже они же даются в числовом выражении, там же приведены заданные рейтинги для данной миссии. Щелкнув мышкой на этих числах, вы тут же получите подсказку, что нужно делать в данный момент, чтобы повысить соответствующий рейтинг.

Culture – зависит от уровня развлечений, образования и здравоохранения на душу населения. В первом приближении можно считать, что обеспечение жителей соответствующей услугой повышает этот рейтинг на 5%. То есть, обеспечив больше половины жителей города услугами жонглеров, вы получите рейтинг 5, добавив к ним певцов – 10, ну и так далее.

Prosperity – уровень благосостояния — самый запутанный рейтинг в игре. Основное влияние на него оказывает уровень расходов и доходов в истекшем году. Если сальдо положительное, рейтинг растет, если отрицательное — падает. Влияют на этот рейтинг также благосостояние жителей (чем больше в вашем городе шикарных особняков, тем он выше) и наличие храмового комплекса и игорных домов. После завершения строительства монумента рейтинг мгновенно и довольно сильно повышается (но потом может опять быстро упасть).



Kingdom – это самый важный рейтинг; заботиться о нем нужно даже в тех миссиях, где не установлен его уровень. Дело в том, что если этот рейтинг упадет до нуля, фараон пошлет на вас карательную экспедицию, после чего, скорее всего, миссия и закончится. Ели рейтинг менее 50%, не ждите подарков от фараона, даже если вы будете исправно выполнять все его запросы.

Влияет на величину рейтинга королевства главным образом как раз выполнение этих самых запросов (особенно посылка военной силы на помощь фараону). Быстро поднять рейтинг можно послав фараону дар деньгами. Отрицательно влияет на этот рейтинг, помимо невыполнения требований властителя, слишком высокая личная зарплата и невыплата ежегодной дани (это бывает, если в конце года ваша казна пуста).

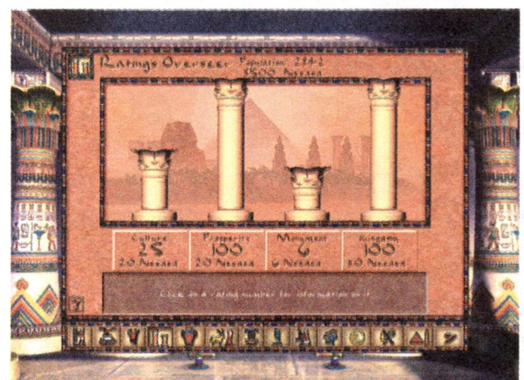
Monuments – тут все предельно просто. Построив все необходимые в данной миссии монументы и снабдив их должным количеством товаров, вы получите нужный рейтин



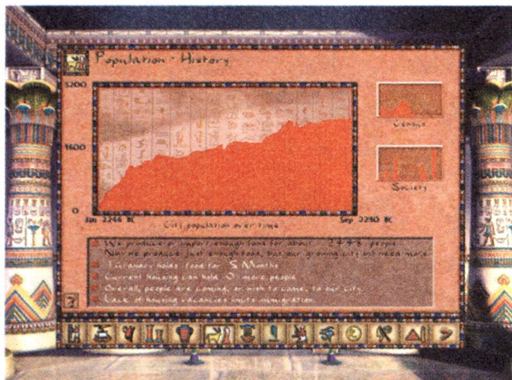
Pharaoh

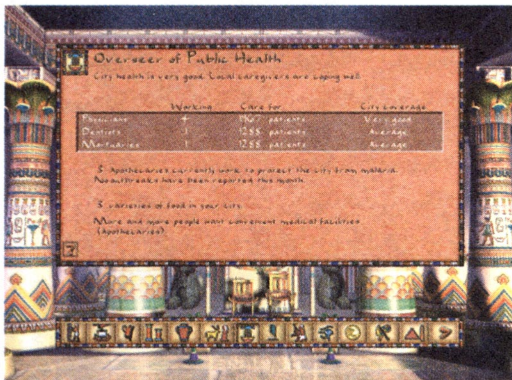
Основная кампания “Фараона” разделена на пять частей, каждая из которых соответствует одному периоду в истории Египта. В оригинальной игре проходить их можно только последовательно, одну за другой; после установки же “Клеопатры” есть возможность играть каждую часть как отдельную кампанию. Ну и, кроме того, добавляется четыре новые кампании, проигрывать которые можно в любом порядке.

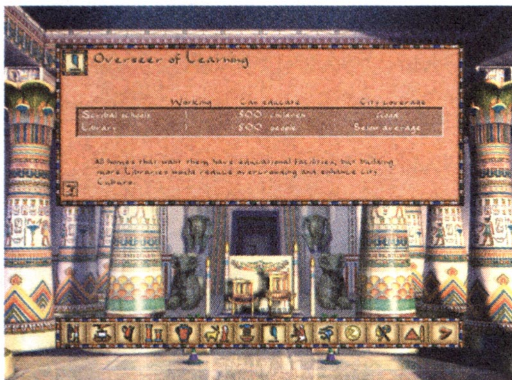
Как всегда, первые миссии описываются подробно, затем, по мере накопления вами опыта, описательная часть уменьшается. Все цифровые показатели тут относятся к уровню Easy; что касается ориентиров (верх, низ, вправо, влево), то они соответствуют стандартному расположению карты (север вверху). Если вы измените ориентацию карты, не забудьте внести соответствующие поправки.













Додинастический период

Миссия первая. Nubt

Все, что нужно в этой миссии, -- это чтобы шесть домов достигли третьего уровня (Meager Shanty). Ну а для этого, как вы помните, они должны быть снабжены провизией с базара. В начале миссии вы не можете строить ничего, кроме домов и колодцев. Не пугайтесь, в первой четверти кампании применен принцип дробных заданий, то есть вам ставится какая-то задача (обычно она висит строкой в верхней части экрана); после ее выполнения появляются новые возможности и ставится следующая задача.

Найдите где-то неподалеку от центра карты стадо страусов, отступите от него квадратика на четыре и отведите участок размером 2x12 под застройку (вдоль дороги, естественно). Через некоторое время прибежит толпа переселенцев с узлами и чемоданами и возникнет ваш первый египетский поселок. Для ускорения процесса роста населения постройте два колодца позади домиков.

Через некоторое время вам сообщат, что появилась возможность строить охотничьи домики, амбары и рынки. Охотничьи учреждения лучше всего поставить неподалеку от стада страусов, амбар -- в непосредственной близости от них, а вот базар поставьте на противоположном от амбара конце деревни. Теперь вам остается только смотреть; можно построить большой колодец (Water Supply), но это не обязательно.

Иногда в этой миссии случаются пожары (если вы надолго затянете ее выполнение), после этого появляется возможность строить пожарные депо.

Миссия вторая. Thinis

Здесь вам нужно довести десять домов до уровня Ordinary Cottage, обеспечить приток золота в казну путем постройки золотых рудников, а также рейтинг культуры, построив арену для выступления жонглеров и их школу. Все задачи тут выполняются параллельно, хотя строительство храмов и мест развлечений в начале миссии недоступно.

Для преобразования домов до нужного типа потребуется обеспечить их чистой водой, продовольствием, а также дать жителям доступ к храму и местам развлечения. На все это нужно довольно много денег, поэтому первым делом займемся строительством шахт.

Месторождения золота находятся примерно посередине левой кромки карты, постройте там несколько шахт (для выполнения миссии хватит двух-трех, но можно строить и больше). Соедините все шахты с Царской дорогой (кратчайшим путем). Рядом с шахтами нужно построить поселение типа "Пришахтный поселок", причем хватить одного-двух домов. Пожаров на шахтах можно не опасаться, а вот аварии могут происходить, поэтому обязательно постройте архитектурный пост (лучше всего ставить его в тупике вашей дороги на шахты).

Пока жители будут заселять пришахтный поселок и налаживать там производство, нужно позаботиться о складировании золота. Для этого нужно возвести дворец; лучше всего ставить это сооружение неподалеку от шахт, но тут есть одно ограничение – дворец можно ставить только на богатой подпочвенными водами земле или в непосредственной близости от нее. Кроме того, вдоль фасада дворца лучше всего размещать главную часть вашего поселка (дворец очень сильно увеличивает привлекательность местности). Ну а в непосредственной близости от жилого квартала нужно будет построить два источника воды, базар, храм, арену жонглеров и их школу. Как видите, к выбору места для дворца нужно подойти ответственно.

Лучше всего поступить так: дорогу от шахт провести неподалеку от центрального озера между двух скальных массивов, вдоль этой дороги построить три-четыре охотничьих домика, а в том месте, где соединяются две дороги, -- амбар. Слева от амбара поставить источник воды, ну а сразу за ним -- дворец. Параллельно фасаду дворца отвести участок под застройку размером 10x4 и провести вдоль трех сторон квартала дорогу (одну сторону оставить без дороги). Рядом с дворцом можно поставить пожарное депо и архитектурный пост, ну а на противоположной дороге -- базар, храм и школу жонглеров. Арену же для их выступления нужно ставить так, чтобы, идя к ней от школы, жонглеры обходили весь ваш квартал.

Если какие-то из домов будут отставать в развитии из-за недостаточной привлекательности местности, постройте неподалеку от них скинию или фестивальную площадь.

Миссия третья. Perwadjyt

Задачами этой миссии являются создание города с населением не менее 600 человек и повышение уровня десяти домов до Modest Homestead. Кроме того, от вас требуется в начале миссии наладить выращивание фиг, а в середине -- производство гончарных изделий, но без всего этого вам и не

удастся выполнить вторую задачу.

Поднимитесь вдоль главной дороги на самый верх карты, здесь находятся плодородные заливные земли. Разместите на них с десяток ферм, только не забывайте подводить к ним дороги. У первого поворота главной дороги разместите два рабочих лагеря и фермерский поселок (его можно сделать совсем маленьким, 2х2); где-то тут же нужно предусмотреть место для двух-трех ям по добыче глины, строить которые появится возможность в середине миссии.

У второго поворота главной дороги ставьте дворец, а ниже него -- основной жилой квартал (размером 10х4). Квартал нужно будет обустроить так же, как и в прошлой миссии, только учтите, что придется где-то неподалеку от него ставить гончарные мастерские (штуки три-четыре для ускорения процесса). Кроме того, нужно будет возвести две арены жонглеров и две школы для их обучения.

Если вы затянете выполнение миссии, разразится эпидемия малярии, после чего станет доступно строительство аптек и больниц. Ну а в середине миссии, как я уже говорил, вы получите доступ к строительству гончарных мастерских и глиняных ям. Амбар и склад лучше всего возводить на полпути от ферм к жилому кварталу.

Ближе к концу миссии станет доступно строительство площадей, садов и статуй разного размера. Все это вам понадобится, чтобы поднять привлекательность местности, если вы не очень удачно расположите производственные сооружения.

Архаический период

Миссия четвертая. Nekhen

Условиями выполнения этой миссии является численность населения не менее тысячи человек и преобразование десяти домов до типа Modest Apartment (для чего потребуется обеспечить жителей пивом).

В принципе, эта миссия мало чем отличается от предыдущей, так что проходить ее нужно так же. Вот только для достижения нужного количества жителей потребуется вдвое больше домов (то есть вам придется построить два квартала 10х4 и оба довести до уровня Modest Apartment). Соответственно потребуется два амбара и два-три склада. Поскольку в этой миссии можно выращивать пшеницу, с полей будет поступать и солома. Использовать ее тут нельзя, так что просто запретите принимать солому на все склады, иначе они очень скоро будут забиты под завязку.

Зерновых полей нужно разбить не менее десяти, а вот ячменных -- всего три-четыре. Мастерских обоих типов достаточно иметь по две штуки.

В этой миссии у вас есть возможность строить храмы трем богам; постарайтесь построить их побыстрей, иначе боги разгневаются. Главному богу нужно возвести и парочку скиний. Из работников культуры доступны, кроме жонглеров, и певцы, так что лучше всего возвести комбинированную арену.

Не забывайте про здравоохранение, возведите парочку больниц и несколько аптек. Ближе к концу миссии станет доступно строительство офиса сборщика налогов; его нужно размещать так, чтобы охватить налогами как можно большую часть города. Кроме этого, можно будет построить и ваш персональный дом, обязательно сделайте это, поскольку ваши личные финансы переходят из миссии в миссию, а получать зарплату вы можете только имея свой дом.

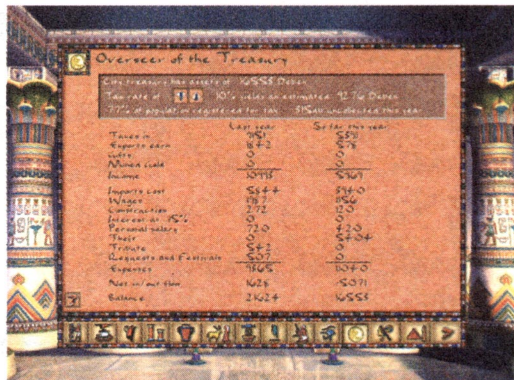
Миссия пятая. Men-Nefer

Начиная с этой миссии, для постановки задач применяется система рейтингов, так что я просто буду приводить нужные показатели в начале миссии.

1. Население – 1500.
2. Процветание – 20.
3. Культура – 15.
4. Монументы – 9.
5. Дополнительное требование – иметь в городе дома класса Spacious Apartment.

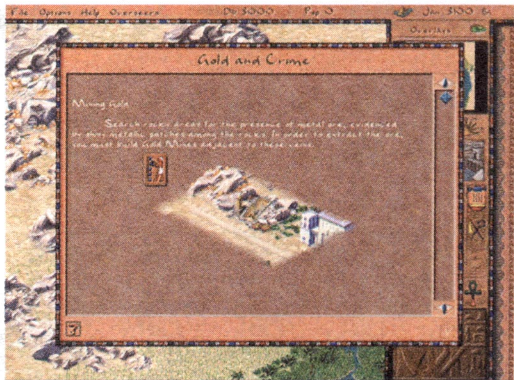
Для успешного выполнения этой миссии придется построить “Квартал ремесленников” или даже два. Ближе к верхней кромке карты находится озерцо, ниже и левее его лучше всего и строить основной квартал. Дело в том, что вокруг озера можно добывать глину, там же можно будет поставить домики сборщиков тростника (его заросли находятся возле правого верхнего угла) и рабочие лагеря. Хотя крестьянам и придется довольно далеко ходить на поля, зато лишние рабочие смогут обслуживать строительство мастабы. Квартал лучше всего строить в виде буквы “П”, правда для этого придется изменить конфигурацию Царской дороги (просто вырежьте из нее кусочек там, где она поворачивает вдоль озера). Как я уже говорил, такой квартал может вместить 1280 жителей, вам же нужно иметь население 1500. Однако не спешите строить







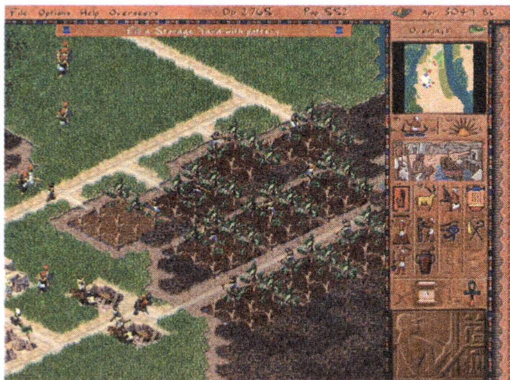














второй квартал, и так на протяжении почти всей миссии вам придется бороться с безработицей. Лучше всего выполнить все остальные задания миссии и только потом отвести участок еще под десять--пятнадцать домов.

Не забудьте построить свой собственный дом, причем как можно раньше. В следующих миссиях я вам об этом напоминать не буду, но всегда стройте эти полезные сооружения.

На первых порах вам надо обеспечить сельскохозяйственное производство и добычу глины. Полей гороха (Chickpea) нужно не меньше десяти--пятнадцати, а полей ячменя вполне достаточно трех-четырех. Глиняных ям лучше иметь две, но можно обойтись и одной.

Примерно в то время, когда ваши дома начнут переходить в десятый тип, вам сообщат, что изобретена письменность и есть возможность строить школы. Однако не торопитесь с этим делом, сперва нужно наладить добычу тростника и изготовление папируса. Папирус в этой миссии является единственным экспортным товаром, так что его производство организовывайте с размахом, только не забывайте, что один дом резчиков может обеспечить сырьем две мастерских.

После того, как вы разберетесь с образованием, ваши дома смогут подняться до одиннадцатого уровня, в это же время активизируется опция торговли. Партнерами в этой миссии выступают всего два города, причем один из них ничего не покупает (зато сам продает необходимые вам кирпичи), а другой покупает только папирус. Наладьте торговые отношения с обоими, после этого установите уровень экспорта папируса “свыше 400”, а уровень импорта кирпичей -- “до 1600”. Обязательно постройте склад для приема кирпичей (все остальные товары хранить на нем запретите). Этот склад лучше всего располагать неподалеку от стройплощадки будущей гробницы (ее размеры -- 10x4).

Когда склад окажется заполненным под завязку, активизируется опция строительства гробницы, приступайте к нему немедля. Постройте неподалеку от стройплощадки рабочий лагерь и две гильдии каменщиков, после этого строительство пойдет на автомате.

Один из городов может попросить прислать ему пиво для проведения праздника, постарайтесь выполнить эту просьбу. Во-первых, таким образом вы повысите рейтинг королевства, а во-вторых, благодарный правитель города пришлет вам 2000 кирпичей (только нужно будет иметь место на складах для их размещения, поэтому сразу же после отправки своего дара постройте еще один склад для кирпичей).

Когда строительство мастабы будет подходить к концу, следите за количеством кирпичей на складе и необходимым объемом для завершения строительства. Лишние кирпичи тут девать будет некуда, так что своевременно снижайте объем импорта.

После завершения строительства нужно будет заняться повышением рейтинга процветания. Поскольку вам больше ничего не нужно будет импортировать, а экспорт будет продолжаться, этот рейтинг начнет довольно быстро расти. Вам нужно добиться рейтинга 20, но лучше довести его до 25 и только потом отвести место для новых домов (чтобы добиться нужного уровня населения).

Миссия шестая. Timna

1. Население – 2000.
2. Процветание – 15
3. Королевство – 70.

Этот район очень богат ресурсами, вы можете добывать золото, медь, драгоценные камни и глину. Зато из пищевых ресурсов тут доступна только страусятина. Глину можно добывать вокруг озера, примерно там же обитают страусы. Ну а остальные ресурсы добываются возле гор, расположенных у левой и верхней кромок карты. Золото и медь добываются в одних и тех же местах, там, где видны желтые блестки, ну а драгоценные камни можно добывать в любом месте возле скальных массивов.

Основной задачей в этой миссии будет выполнение разных запросов фараона. Он будет время от времени требовать от вас деньги, медь, драгоценные камни и оружие. Поэтому нужно постоянно иметь на складах необходимое количество этих товаров (примерно 1500 камней, 800 меди и 11 оружия). Этими же товарами можно торговать с другими городами, ну а ввозить придется папирус и, возможно, пищу.

Для того чтобы население города достигло нужного уровня, потребуется два квартала ремесленников; один из них лучше располагать у северной оконечности узкого залива (этот квартал обеспечит рабочей силой рудники), а второй -- неподалеку от того места, где этот залив ответвляется от озера (этот квартал будет поставлять рабочие руки охотничьим домикам и глиняным ямам). Кроме того, примерно в середине миссии стоит заняться освоением месторождений меди в северном горном массиве, там можно построить пришахтный поселок.

Destruam et aedificado

Освоение территории начинайте с планировки первого квартала ремесленников, возле него будет находиться и дворец. Вдоль ближайшего горного массива можно разместить две золотые, две медные и четыре шахты по добыче драгоценных камней. Потом стройте второй квартал и возводите охотничьи домики (их потребуется штук пять-шесть). Как только на складах появятся товары, налаживайте торговые отношения с другими городами, особенно прибыльна может быть торговля драгоценными камнями.

В этой миссии на вас будут нападать враги, поэтому придется заниматься обороной. Военкомат стройте неподалеку от второго поселка, а вот оружейные мастерские лучше размещать у первого, поближе к источникам сырья. По моим наблюдениям, враги приходят из правого и левого верхнего угла карты, реже с середины правой кромки. В этих местах и размещайте форты.

Для того чтобы ваши кварталы смогли развиться до нужного уровня, потребуется импортировать папирус, но особо много его не нужно, выставьте опцию торговли "до 400". Можно также импортировать лен и производить из него полотно, но вот девать это полотно, как правило, некуда (если миссия затянется, можно будет его экспортировать).

После этой миссии в кампании есть развилка, но какую бы миссию вы ни выбрали в качестве седьмой, восьмая будет одной и той же (точнее одними и теми же, поскольку там опять будет развилка).

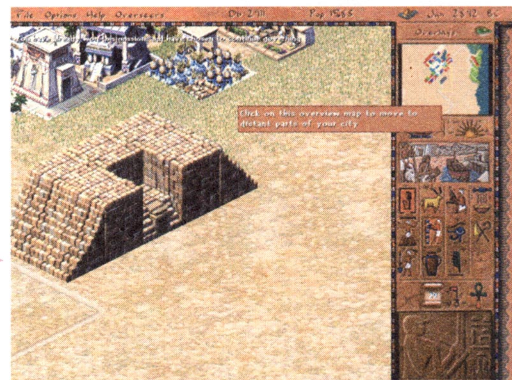




Миссия седьмая. Abidos

1. Население – 2500.
2. Процветание – 25.
3. Культура – 25.
4. Монументы – 17.
5. Королевство – 60.

Для получения необходимого рейтинга монументов вам нужно будет построить малую и среднюю мастабы, а для этого потребуется примерно 35000 кирпичей. Производить кирпичи вы можете, но вот сырья для них в этой миссии нет (ни глины, ни соломы), так что придется их импортировать. Кроме того, желательно иметь второй тип пищи, но производить вы можете только один (рыбу), значит и тут вы будете зависеть от импорта. Основными экспортными товарами будут рыба, полотно и пиво; кроме того, фараон будет периодически требовать от вас пива и рыбы, а взамен подбрасывать кирпичи.



Город придется строить на обоих берегах реки, поскольку плодородные заливные земли имеются и на том, и на другом. Имеет смысл основной город ставить на левом берегу, а на правом построить "Фермерский поселок". Для достижения нужного количества жителей хватит двух кварталов ремесленников, поскольку в этой миссии есть возможность довести дома до тринадцатого уровня. Кварталы можно строить линейные, перпендикулярно берегу.

Первый квартал нужно возвести в районе заливных земель, на которых сразу же нужно начать выращивать ячмень (четыре фермы) и лен (две фермы). Потом наладьте торговые отношения с другими городами, закупайте глину, а продавайте пиво и полотно. Как только население достаточно подрастет и появится безработица, начинайте производить кирпичи (напоминаю, что для этого понадобится импортировать солому). В это же время можно приступать к строительству малой мастабы.



Строительство на правом берегу и возведение второго квартала ремесленников можно начинать после того, как первый достигнет максимального уровня и понадобятся новые рабочие руки. В идеале все побережье должно быть покрыто рыболовными пристанями (оставьте только место для трех-четырех военных доков).

Через некоторое время на вас нападут враги, они приплывают с верховьев Нила, так что лучше всего поставить парочку кораблей возле острова на юге карты.

К строительству средней мастабы можно приступать, когда малая будет готова примерно на 75%. Для достижения нужного уровня культуры понадобится в каждом квартале иметь павильон (который обслуживают артисты всех трех типов), три артистические школы разных типов и кабинет дантиста.

После этой (или следующей) миссии вас опять ожидает развилка.



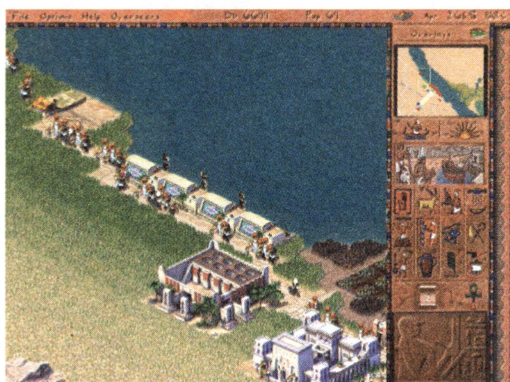
Миссия седьмая (альтернативная). Behdet

1. Население – 2500.
2. Процветание – 20.
3. Культура – 15.
4. Монументы – 11.
5. Королевство – 45.

В этой миссии вам почти не придется заботиться о доходах -- в левом нижнем углу находятся богатые золотом горы, где можно построить без малого











два десятка шахт. Кроме золота, вы можете добывать глину и тростник, а из пищевых продуктов доступны рыба и горох. Ну и, наконец, можно выращивать ячмень для производства пива. Трудностей в этой миссии две: фараон начнет необычайно рано требовать от вас даров (гончарных изделий, пива, рыбы), а чуть позднее начнутся нападения неприятеля. К тому же почему-то недоступно строительство суда, так что здания могут развиваться только до девятого уровня.

Строить город на этот раз придется как минимум в четырех местах, в левом нижнем углу нужно иметь "Пришахтный поселок", несколько выше его -- первый "Квартал ремесленников" (он будет обслуживать фермы, рыболовные пристани и глиняные ямы), на противоположном берегу нужно иметь "Фермерский поселок" для разработки зарослей тростника и обслуживания полей, ну и, наконец, еще один поселок стоит возвести на острове.

Первым делом налаживайте добычу золота, но не стройте сразу все доступные шахты, для начала хватит трех-четырех. Потом обеспечьте ловлю рыбы и выращивание ячменя. Горох стоит начать возделывать попозже, когда вы начнете строительство на другом берегу реки. Построив главный квартал, тут же развивайте добычу глины и производство горшков и пива.

Для отражения атак неприятеля вам потребуется три-четыре военных корабля, ну а для их строительства -- дерево. Кроме дерева, тут придется импортировать кирпичи, ну а экспортом можно вовсе не заниматься (золота хватит на все).

Со строительством мастабы не спешите, им стоит заниматься только после того, как вы сможете без промедления выполнять все запросы фараона.

Древнее царство

Миссия восьмая. Selima oasis

1. Население – 3000.
2. Процветание – 20.
3. Культура – 20.
4. Королевство – 55.

Основное новшество в этой миссии – возможность добывать древесину, которой вы весьма успешно сможете торговать. Кроме того, можно будет торговать папирусом и пивом, но придется закупать сырье для их производства. Не обойтись и без закупок меди, поскольку вам придется содержать довольно внушительную армию.

Фараон периодически будет требовать от вас предметы роскоши (которые придется закупать специально для этих целей) и войска для защиты других городов. Придется выполнять эти требования, иначе ваш рейтинг катастрофически упадет. Войск можете отправлять не много, чаще всего достаточно будет одного легиона, но имейте в виду: чем больше войск вы отправите, тем больше будет ваш рейтинг. Для защиты же вашего города достаточно будет иметь четыре форта, по всем четырем углам карты.

Для того чтобы население города достигло нужного значения, понадобятся два квартала ремесленников и, может быть, один маленький квартальчик. Где и как размещать эти кварталы, совершенно не важно. Тут нет источников сырья, жестко привязанных к одному месту, охотники же и лесорубы могут совершать довольно долгие путешествия за добычей. Я бы посоветовал расположить жилые дома равномерно вокруг центрального озера, а внутри этого жилого кольца поместить добывающие и перерабатывающие предприятия. Такой кольцевой город выглядит очень симпатично, хотя построить его и непросто.

Впервые вам предоставляется возможность построить храмовый комплекс в честь главного бога вашего города. Сделать это нужно как можно быстрее, пока ваш патрон не разгневался. Со строительством алтаря и оракула можно и повременить (если денег мало), но лучше все же не затягивать.

За время миссии несколько раз будут прерываться и опять восстанавливаться торговые пути с другими городами, так что внимательно следите за появляющимися сообщениями.

Миссия восьмая (альтернативная). Abu

1. Население – 4000.
2. Процветание – 30.
3. Культура – 30.
4. Королевство – 50.

Весьма интересная миссия, в которой есть возможность построить очень красивый город. Доступны вам тут целых пять типов ферм и практически все мастерские. Зато из ресурсов есть только лен, ячмень и драгоценные камни, все остальное придется импортировать. Фараон будет периодически требовать от вас строительные материалы (гранит и песчаник) и ювелирные изделия,

всем этим можно и торговать. Вообще, торговля в этой миссии будет основным источником доходов казны. Придется построить и несколько фортов, не столько для защиты города, сколько для удовлетворения запросов фараона.

Весь город нужно строить на острове в центре карты. Практически вся его территория составлена водоносной землей, так что никаких трудностей тут нет. Только имейте в виду, что в центре города желательно расположить храмовый комплекс (его размер -- 13x7); он очень сильно повышает привлекательность местности, поэтому расположенные рядом кварталы легче довести до нужного уровня. А в этой миссии есть возможность довести дома до пятнадцатого уровня.

В нижней части острова есть небольшой скальный массив, там можно разместить три шахты драгоценных камней. Слева от этого места, за протокой, находятся основные месторождения камня, там нужно построить по четыре-пять карьеров по добыче гранита и песчаника (потом можно увеличить число карьеров). Поскольку выходы камня находятся совсем рядом с водоносной землей, имеет смысл строить тут не пришахтный поселок, а фермерский.

Еще один "Фермерский поселок" нужно возвести на правом берегу реки, неподалеку от заливных земель. Размещать фермы тут довольно трудно, поскольку все они должны выходить на одну и ту же дорогу. Лучше всего начать строить фермы с севера на юг, ведя одновременно и эту дорогу. Разбивать фермы на большом острове значительно легче, ну а на маленьком островке земли можно оставить не возделанными.

Наилучший порядок действий тут таков: строите в нижней части карты переправы с правого берега на остров и с острова на левый берег. В нижней части острова возводите квартал ремесленников вдоль дороги, соединяющей переправы. Налаживаете добычу драгоценных камней и их обработку, одновременно осваивая плодородные земли на острове (два рабочих лагеря можно временно разместить возле первого квартала). На левом берегу острова строите док и устанавливаете торговые связи. Постом строите квартал на левом берегу и налаживаете добычу строительного камня (все склады лучше размещать на острове неподалеку от дока).

Теперь можно приступить к строительству основной части города в центре острова и поселка на правом берегу. Следите за уровнем безработицы; пока он равен нулю, запрещайте базарам торговать предметами роскоши (иначе часть домов может перешагнуть четырнадцатый уровень и вы потеряете рабочие руки). Когда уровень безработицы вырастет до 15--20%, можно будет преобразовать некоторые части города в кварталы знати (проще всего это сделать с домами, окружающими храмовый комплекс).

Миссия девятая. Saqqara

1. Население – 3500.
2. Процветание – 15.
3. Монументы – 19.
4. Королевство – 50.

В этой миссии довольно много нового: новый монумент (средняя ступенчатая пирамида), новые гильдии (каменщиков и плотников), но самое главное – новый тип земледелия, на орошаемых полях. Основным источником доходов тут являются золотые шахты (месторождения золота находятся в верхней части карты). Кроме того, есть выходы скальных пород, возле которых можно добывать необходимый для строительства пирамиды камень. К сожалению, эти месторождения хаотически разбросаны по всей карте, так что придется строить довольно много пришахтных поселков.

Основную часть города возводите юго-западнее небольшого озерца в центре карты. Тут нужно иметь два квартала ремесленников, которые в конце миссии будут преобразованы в кварталы знати (этим вы достигнете нужного уровня населения). Неподалеку от этой части города пасутся два стада страусов, так что постройте тут несколько охотничьих домиков.

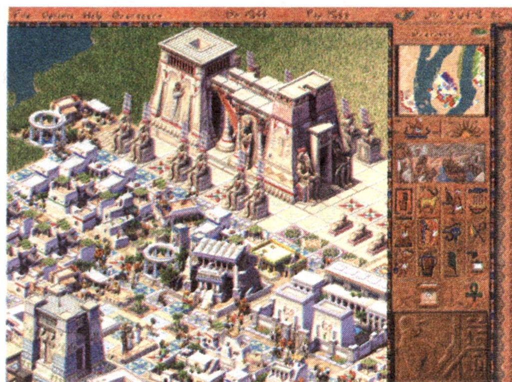
В верхней части карты постройте "Пришахтный поселок" (можно один большой, а можно несколько мелких), который будет обслуживать золотые шахты и каменные карьеры. Возле плодородных земель на берегу реки нужно возвести "Фермерский поселок", только предварительно разбейте несколько ферм, чтобы видеть, где кончается пригодная для земледелия земля. Фермы могут работать и без орошения, но в этом случае урожайность на них в несколько раз меньше, так что обязательно стройте ирригационные сооружения. По моим наблюдениям, один водоподъемник может обслужить сколько угодно ферм, но лучше все же иметь один источник водоснабжения на 8--10 ферм. Новый тип ферм требует постоянных рабочих рук (то есть, для них нужны не рабочие лагеря, а рабочие руки), поэтому фермерский поселок должен быть расположен в непосредственной близости.

К строительству пирамиды приступайте в самом начале миссии. Для этого достаточно отвести под нее место (лучше всего левее и ниже основной части города) и построить парочку рабочих лагерей. Дело в том, что подготовка фундамента под пирамиду дело весьма долгое, так что вы успеете тем временем наладить производство камня.





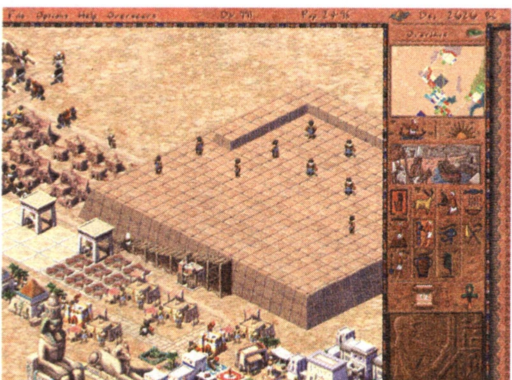












После того, как вы обеспечите жителей продовольствием и наладите поступление золота в казну, следует заняться благоустройством города. Постройте все доступные мастерские (желательно по две штуки каждого типа), обеспечьте импорт необходимого им сырья. Экспортировать что-либо в этой миссии совсем не обязательно, вам вполне хватит золота, поэтому сосредоточьтесь на удовлетворении потребностей населения.

Когда появится приличная безработица (15--20%), один из кварталов ремесленников можно отвести для проживания знати. В этой миссии доступно строительство моргов, поэтому здания могут быть доведены до шестнадцатого уровня.

Фараон будет требовать от вас страусятину, ювелирные изделия и просто деньги. Взамен он иногда будет подбрасывать продукты питания. Поскольку королевский рейтинг тут вам нужен не очень высокий, требования фараона можно выполнять через одно.

После завершения строительства пирамиды ее нужно будет снабдить всем необходимым для загробной жизни властителя (1000 гончарных изделий, 500 штук полотна, 1000 досок, 500 листов папируса и 15 глыб гранита). В принципе, можно передавать все эти предметы в пирамиду на любой стадии ее постройки, так что своевременно накапливайте нужные товары на складах.

По окончании этой миссии вам предложат на выбор две следующие.

Миссия десятая. Meidum

1. Население – 3000.
2. Процветание – 25.
3. Культура – 25.
4. Монументы – 39.
5. Королевство – 40.

Основная трудность этой миссии – сложная структура карты. В одних ее частях есть источники ресурсов, но очень мало места для жилых домов и производственных строений. В других же, наоборот, -- пустого места много, но добывать совершенно нечего. Поэтому, прежде чем начать что-то строить, внимательно ознакомьтесь с картой.

Плодородные заливные земли находятся на правом берегу реки. Там же, в верхней части находятся заросли тростника, а посреди правой кромки карты -- деревья. Между тростником и деревьями как раз хватит места для строительства квартала ремесленников, который и будет обслуживать основные добывающие предприятия (еще тут можно строить глиняные ямы). Ну а всю переработку сырья и его хранение лучше сосредоточить на левом берегу.

Чтобы проложить дорогу к заливным землям в нижней части карты, можно расчистить часть леса, но это нерационально. Лучше устроить переправу на остров в центре карты, расчистить там лес и построить небольшой поселок. Разместив там два-три рабочих лагеря, вы обеспечите обработку всех плодородных земель.

На правом берегу реки обязательно нужно предусмотреть место для строительства двух фортов, поскольку неприятель чаще всего приходит именно с этой стороны.

На правом берегу реки тоже есть два участка плодородной земли, на которых можно строить орошаемые фермы. Один находится неподалеку от середины верхней кромки карты, а другой -- у нижней (на глобальной карте они выглядят как скопление светло-зеленых точек). Подвести воду к этим участкам довольно трудно, но возможно, так что обязательно стройте там фермы.

Большую пирамиду нужно строить так, чтобы ее парадный вход достигал берега реки. Наилучшее место для ее размещения -- в нижней части карты. Ну а малую пирамиду лучше строить где-то неподалеку.

Месторождения строительного камня расположены вдоль левой кромки карты. Поскольку вам понадобится почти три тысячи блоков, желательно построить карьеры во всех доступных местах.

Поскольку почти весь левый берег сложен из водоносных пород, кварталы на нем можно размещать наиболее удобным способом. Неподалеку от переправы следует построить квартал ремесленников, который будет заниматься переработкой добываемого на противоположном берегу сырья. Неподалеку от месторождений строительного камня нужно возвести несколько фермерских поселков, ну а еще один квартал ремесленников -- в районе строительства пирамид (заодно он будет обслуживать и земледельческий район).

Основным источником доходов тут может стать экспорт дерева, папируса и кирпичей. Эти же товары (а также гончарные изделия и строительный камень) будет требовать от вас фараон.

Миссия десятая (альтернативная). Serabit Khadium

1. Население – 2000.
2. Королевство – 80.

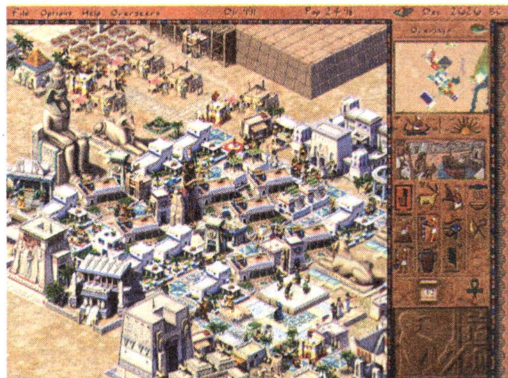
На первый взгляд, выполнить задачу миссии совсем просто, но на деле это не так. Фараон будет постоянно требовать от вас даров, причем весьма обременительных. На ваш город довольно часто будут нападать дикие племена, отражать атаки которых весьма не просто. Единственным источником доходов тут является торговля (причем теми же товарами, которые постоянно будет безвозмездно забирать фараон). Ну а в довершение всех неприятностей тут доступны целых три бога, и всех трех нужно постоянно ублажать.

С самого начала миссии у вас есть несколько стен и одни ворота, но особой пользы от них не будет. А вот средняя статуя неподалеку от центра карты сильно повышает привлекательность местности, поэтому начинать строительство главного района лучше всего возле нее.

Кроме основного района (дома в котором можно будет довести до семнадцатого уровня), нужно возвести два рабочих района (один типа "Пришахтный поселок" возле месторождений меди справа от центра карты, а второй типа "Фермерский поселок" возле страусиного стада).

Из оборонительных сооружений тут вам потребуется не менее четырех фортов. Два из них нужно разместить у нижней кромки карты, несколько левее центра, а два других -- неподалеку от верхнего правого угла.

Внимательно следите за тем, чтобы количество денег в казне не упало до нуля, иначе ваш королевский рейтинг резко пойдет вниз. Поэтому не спешите с развитием центрального квартала до максимального уровня. Главное -- чтобы ваша добывающая и обрабатывающая промышленность работала на полную мощность и обеспечивала выполнение заказов фараона. Ну а поднять уровень населения можно и в конце миссии.





Миссия одиннадцатая. Buhen

1. Население – 3000.
2. Процветание – 25.
3. Культура – 25.
4. Монументы – 6.
5. Королевство – 75.

Любопытной особенностью этой миссии является то, что карту делит почти пополам каменная гряда, в которой нет ни единого прохода. Для того чтобы соединить две части города, придется построить две переправы с одного берега на другой. Кроме того, придется держать войска во всех трех разделенных рекой и горами частях города.

Для получения нужного рейтинга монументов вам необходимо построить малый обелиск. Строительство обелисков интересно тем, что перед его началом следует накопить на складах необходимые стройматериалы. В данном случае нужно 100 блоков гранита, так что постройте специально для их хранения четыре склада. Добывать гранит тут нельзя, его придется импортировать, зато вы можете добывать известняк, который от вас постоянно будет требовать фараон.

Есть в этой миссии и возможность добывать золото, правда, не в таких больших количествах, как хотелось бы. Месторождения золота разбросаны по всей карте, так что придется возводить несколько пришахтных поселков.

Основную часть города лучше всего строить между плодородными заливными землями и скальными выходами к северо-западу от них. Здесь же нужно сосредоточить всю обрабатывающую промышленность. В нижней части карты есть возможность заняться земледелием на поливных землях, так что там стоит возвести фермерский поселок. На правом берегу реки пасутся два стада страусов, для охоты на них возведите четыре охотничьих домика и пришахтный поселок возле них.

Из сырья вам тут доступен только ячмень, все остальное придется импортировать.



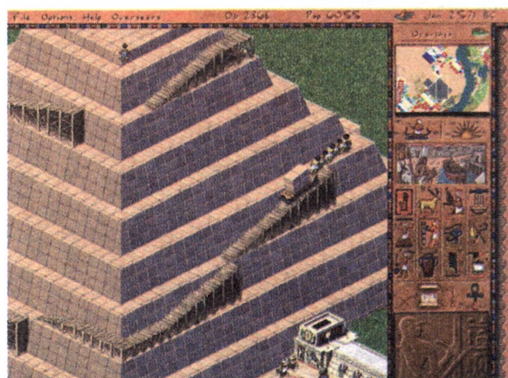


Миссия одиннадцатая (альтернативная). South Dashur

1. Население – 3500.
2. Процветание – 25.
3. Монументы – 21.
4. Королевство – 50.

Для достижения нужного рейтинга монументов вам придется построить среднюю наклонную пирамиду. На ее строительство нужно 216 блоков Plain stone и 336 блоков Limestone. Добывать вы можете только второй вид, первый же придется импортировать. Впрочем, фараон будет время от времени подбрасывать вам камни, если вы будете выполнять все его требования. Требовать же он тут будет главным образом известняк и пиво.

Месторождения камня находятся на правом берегу реки, там же есть плодородные заливные земли. Постройте там "Квартал ремесленников", который будет обеспечивать рабочей силой добывающие предприятия. На левом берегу реки нужно иметь два таких квартала. Расположенный ближе к













верхней части карты будет обслуживать заливные земли и перерабатывающие мастерские, ну а нижний обеспечит рабочей силой фермы на поливных полях и строительство пирамиды.

Саму пирамиду стройте примерно посредине карты и приступайте к ее возведению с самого начала миссии.

Врагов тут никаких нет, поэтому заботиться об обороне не приходится. Зато один из соседских городов частенько будет требовать от вас денег. Если вы не выполните это требование, соответствующий торговый путь закроется, и вы потерпите большие убытки.

Миссия двенадцатая. North Dashur

1. Население – 3000.
2. Процветание – 30.
3. Культура – 20.
4. Монументы – 32.
5. Королевство – 55.

Основная задача этой миссии – постройка большой пирамиды. Для этого потребуется 768 блоков Limestone (которые вы можете добывать) и 672 блока Plain stone (добывать которые тут нельзя). Если вы будете удовлетворять все запросы фараона (он будет требовать главным образом продукты питания, известняк и военную силу), то властитель снабдит вас примерно половиной необходимых каменных блоков, остальные придется импортировать. Вообще-то, если не спешить с постройкой пирамиды, фараон может постепенно прислать вам и все камни, но время прохождения миссии в этом случае почти удвоится. Поскольку у вас тут большие экспортные возможности, нет смысла затягивать работы.

Из сырья, кроме известняка, тут есть только солома и ячмень. Соломой можно будет торговать, но лучше наладить импорт глины и производство кирпичей. Основной же доход можно извлечь из торговли пивом. Есть смысл производить и ювелирные изделия, хотя драгоценные камни для этого тоже придется импортировать.

Месторождения известняка находятся в верхнем левом и нижнем правом углах карты. Там придется строить пришахтные поселки. Основную часть города лучше всего размещать в северной части острова, тогда легче будет обеспечить рабочей силой фермы на орошаемых землях.

Несколько выше середины нижней кромки карты разбейте второй квартал ремесленников. Он будет обслуживать плодородные заливные земли, мастерские ремесленников и строительство пирамиды (ее лучше всего возводить почти в центре карты).

"Пришахтный поселок" на правом берегу реки со временем стоит преобразовать в "Фермерский поселок", только не забудьте построить там хотя бы один форт.

Для завершения строительства пирамиды вам понадобится завести в нее по 1200 штук горшков, кувшинов пива и свитков папируса.

Миссия тринадцатая. Heliopolis

1. Население – 4000.
2. Процветание – 35.
3. Культура – 40.
4. Монументы – 18.
5. Королевство – 60.

В этой миссии вам придется построить целых три малых мастабы. Ничего сложного в этом нет, тем более что тут есть все необходимое для производства кирпичей. Вот только солома, кроме производства кирпичей, пойдет на корм скоту (в этой миссии можно строить Cattle Rancho). Поскольку в этой миссии можно также охотиться на каких-то птиц (две стаи можно найти в нижней части карты левее центра), у вас тут будут целых три типа пищи.

Выращивать, кроме пшеницы, можно лен, а вот ячмень придется импортировать. Добывать можно два типа каменных блоков, глину и тростник, ну а дерево придется завозить, впрочем, оно тут особо и не нужно.

Можно в этой миссии строить и оборонительные сооружения, стены и башни. Они вам пригодятся не столько для борьбы с неприятелем, сколько для предотвращения проникновения на улицы города... бегемотов! Ну да, эти толстокожие красавцы очень любят бродить безо всякой цели по жилым кварталам, давя всех встречных и поперечных. Одно стадо бегемотов пасется у нижней кромки карты и на него можно не обращать внимания. А вот другое, обитающее левее центра карты, нужно обязательно огородить. Только не ставьте стену вплотную к берегу, нужно обязательно оставить кусочек суши, куда бегемоты могли бы вылезать. В противном случае они обойдут стену и появятся в самом неподходящем месте.

Вся территория карты тут водоносна, поэтому есть возможность довести все части города до уровня кварталов ремесленников. Впрочем, гораздо интереснее построить большой и красивый город на центральном острове, в остальных же местах ограничиться возведением небольших поселков из домов 7--8 уровня.

Система переправ в городе будет довольно запутанной. С правого берега можно переправляться только вверху карты на малый остров. С него можно построить переправу на большой остров и на левый берег реки в нижней части карты (правда, двигаясь по этому длинному маршруту, лодки будут пересекать во время разливов Нила заливные земли и время от времени садиться на мель). С центрального острова строим переправу на соседний остров, а с него -- на левый берег.

Все три мастабы можно разместить рядом на центральном острове и строить их одновременно. Если вы начнете строительство с самого начала миссии, то к тому времени, когда вы поднимите остальные рейтинги до нужной величины, строительство будет завершено. В мастабы нужно будет поместить по 800 единиц полотна, ювелирных изделий и дерева. Кроме того, понадобится по 32 блока известняка и гранита.

Хотя почти все сырье для внутренних нужд вы добываете на месте, с деньгами тут будет туго. Главным экспортным товаром являются блоки известняка, но особого дохода они не приносят (да еще фараон частенько их требует). Наладьте как можно в больших масштабах производство полотна и гончарных изделий -- только торговля ими поможет вам свести концы с концами.

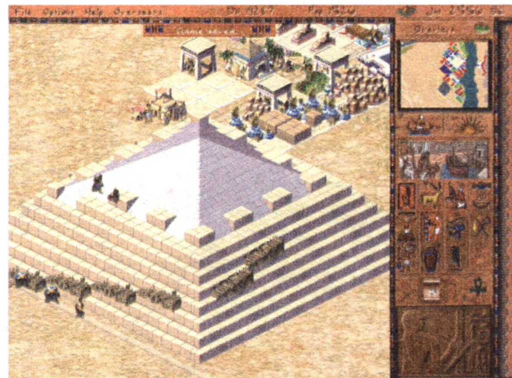




Миссия тринадцатая (альтернативная). Junet

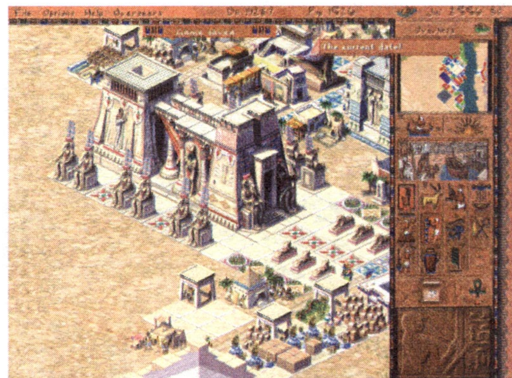
1. Население – 4000.
2. Процветание – 30.
3. Культура – 30.
4. Монументы – 9.
5. Королевство – 65.

В этой миссии, по непонятным причинам, нельзя строить фермы, хотя плодородных земель хватает. Что интересно, можно заниматься разведением скота, но для этого придется импортировать солому. Впрочем, она понадобится и для производства кирпичей, поскольку тут тоже нужно строить мастабу (правда, только одну). Соединить переправами разные части города тут тоже непросто. С верхнего острова нужно переправляться на левый берег, с него -- на правый, ну а оттуда -- на нижний остров.



Основным источником дохода будет добыча золота и меди (их месторождения можно найти примерно в центре карты). Всего можно построить одиннадцать шахт; на мой взгляд, лучше всего иметь пять золотых и шесть медных. Дело в том, что вам понадобится много оружия и для обороны, и для подарков фараону, да и торговать им выгодно (правда, торговля оружием станет доступна ближе к концу миссии).

Из сырья доступна только глина (я не считаю два типа каменных блоков, которыми можно торговать напрямую), а из продуктов питания -- рыба и мясо домашних животных. Поскольку с деньгами в этой миссии особых сложностей не предвидится, можно завозить готовые изделия (пиво, полотно, папирус, драгоценности), а не производить их на месте из привозного сырья. В этом случае вам понадобится меньше рабочих рук и можно будет большую часть города застроить кварталами знати (в этой миссии доступна постройка игорного дома, так что дома можно довести аж до восемнадцатого уровня).



Строить "Квартал знати" непросто, прежде всего потому, что дома семнадцатого и восемнадцатого уровня имеют размер 3x3. Что интересно: если вы отведете площадь размером 6x2 под строительство жилых домов и доведете их до соответствующего уровня, появятся два дома 3x3 (то есть площадь застройки автоматически увеличится), при условии, конечно, что позади домов есть пустое место.

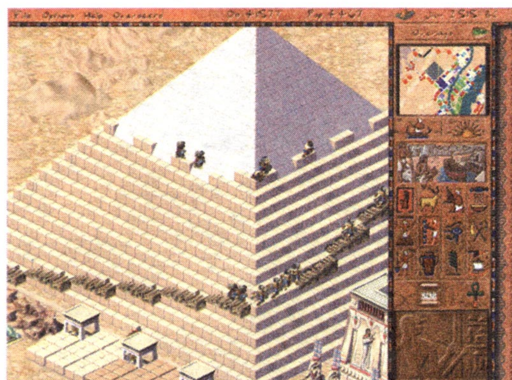
Проще всего создать "Квартал знати" такой конфигурации: отводите под застройку участок размером 12x6 (причем середину оставляете пустой или разбиваете там сады), обводите его подковообразной дорогой, за которой сроите храмы всех трех богов, а также суд, офис сборщика налогов и прочие сооружения, благотворно влияющие на привлекательность местности (желательно тут же иметь дворец и ваш дом). Ну а все прочие необходимые службы помещаете на ножках подковы на некотором удалении от жилого массива.



Два таких квартала знати дадут вам около двух тысяч жителей и весьма высокие доходы от налогов. Ну а построив парочку кварталов ремесленников, вы получите необходимые 4000 жителей и обеспечите рабочими руками добычу всего необходимого и строительство мастабы.

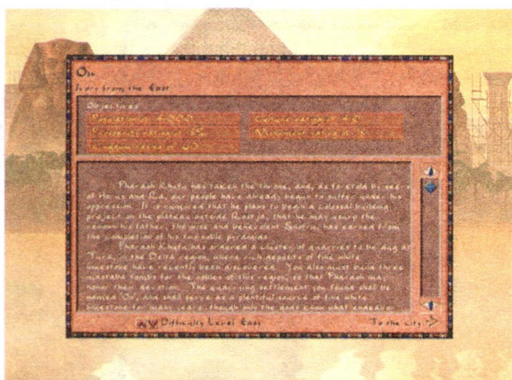
Кварталы знати лучше всего располагать на верхнем острове, а ремесленников -- на правом и левом берегах реки.

Неприятель в этой миссии будет приплывать на кораблях, так что лучше всего построить четыре военных корабля и поставить их в нужных местах.











Миссия четырнадцатая. Rostja

1. Монументы – 53.
2. Королевство – 50.

Чтобы получить столь большой рейтинг монументов, вам придется построить Сфинкса, малую и большую наклонные пирамиды. Проще всего обстоит дело со Сфинксом – вы просто выбираете ровное место для его постройки, после чего появляется громадная каменная глыба причудливой формы, из которой каменотесы и вырубают гигантскую статую (предварительно плотники должны построить в нужных местах леса). На строительство же обеих пирамид в сумме понадобится 1680 блоков Plain stone и 1632 блока Limestone. Для разнообразия тут можно добывать первый тип камня, а второй придется завозить и принимать в дар.

В качестве источника пропитания тут доступна только страусятина, а из сырья -- драгоценные камни. Их импорт и переработка и будут практически единственным источником средств.

Строительство города нужно начинать с определения места для большой пирамиды; дело это непростое, поскольку она обязательно должна иметь выход к воде. Лучше всего ставить пирамиду на левом берегу, несколько ниже заливных земель (только не поставьте ее на ареал обитания страусов, а то лишитесь главного источника пищи). Малую пирамиду желательно размещать где-то неподалеку, уж больно красиво смотрятся две стоящие рядом пирамиды. Ну а Сфинкса возводите в зависимости от своих эстетических воззрений.

Количество населения тут не задано, но, по моим наблюдениям, быстрее всего миссию можно пройти, если иметь город с 3000 жителей. Основную часть жилья возводите неподалеку от пирамид и Сфинкса, кроме того, желательно построить "Квартал ремесленников" в нижней части карты возле месторождений драгоценных и строительных камней.

Неприятель будет время от времени появляться с юга, поэтому там нужно создать мощный узел обороны. Желательно возвести здесь стены с башнями, ворота и штуки три-четыре фортов. Ну а на северо-западе достаточно иметь один, максимум два форта. На правом же берегу можно вообще ничего не строить, тогда и оборонять там будет нечего (забавно наблюдать, как высадившийся там неприятель стоит и смотрит в реку).

Миссия пятнадцатая. Bahariya Oasis

1. Население – 3000.
2. Процветание – 25.
3. Культура – 15.
4. Монументы – 13.
5. Королевство – 40.

Как ни странно, в этой миссии, где из сырья присутствует одна древесина, особых проблем с деньгами не предвидится. Дело в том, что дерево в Древнем Египте ценилось весьма высоко, так что торговля им будет весьма прибыльной. Продукты питания можно добывать только охотой на антилоп, которых имеется два стада, так что и с пищей проблем не возникнет. Сложнее обстоит дело с постройкой Храма Солнца, поскольку перед началом его возведения нужно завести 220 блоков песчаника (то есть, семь полностью заполненных складов). Ну и на само строительство уйдет еще 160 блоков, так что материалов завозить придется много (правда, фараон может подбросить примерно половину необходимых блоков).

Большой проблемой может стать оборона города от неприятеля, который будет атаковать вас главным образом с севера и востока. На этих направлениях лучше всего возвести несколько фортов, ну а с остальных сторон город можно обвести стеной с башнями. Не забудьте построить академию: вам придется постоянно пополнять свои легионы, и лучше, если в них будут прибывать опытные воины, а не зеленые новобранцы.

Жилые кварталы лучше всего разместить равномерно вокруг центральных озер. Места для строительства в этой местности предостаточно, так что можно особо не заниматься увеличением уровня жилищ, вполне достаточно иметь дома десятого-одиннадцатого уровня.

Миссия пятнадцатая (альтернативная). Djedu

1. Население – 4500.
2. Процветание – 40.
3. Культура – 45.
4. Монументы – 13.
5. Королевство – 50.

В этой миссии можно заниматься выращиванием пшеницы, охотой на птиц, рыбной ловлей и животноводством. Из сырья тут доступны тростник и

древесина, так что и с деньгами особых проблем не будет. Кроме всего прочего, и неприятель вас тут беспокоить не станет. Так в чем же сложность данной миссии? А никакой сложности тут и нет.

Разбейте на левом берегу основную часть города (она должна состоять из двух кварталов знати и одного -- ремесленников). Наладьте обработку заливных земель на этом берегу, добычу тростника и животноводство. На правом берегу вверху постройте маленький поселочек, который будет обслуживать дома лесорубов, а внизу -- другой, рядом с ним возведите несколько охотничьих домиков. Примерно в этом же месте лучше всего возводить и Храм Солнца, а вокруг него позднее разбить третий квартал знати. Что нужно для строительства Храма Солнца, я уже сказал при описании предыдущей миссии.







Миссия шестнадцатая. Dundul Oasis

1. Население – 3500
2. Процветание – 20.
3. Культура – 20.
4. Монументы – 6.
5. Королевство – 80.

Пищу в этой миссии можно раздобыть только охотой на страусов, а добывать можно древесину, драгоценные камни, гранит и песчаник. Всем этим, а также ювелирными украшениями можно весьма прибыльно торговать. Правда, где-то в начале миссии из-за того, что вы не выполните просьбу соседей прислать им оружие (а выполнить ее практически невозможно), закроется один из торговых путей и импорт досок сойдет на нет. Однако позднее, если вы будете посылать войска и помогать соседям другим путем, торговля древесиной опять наладится.

Большие неприятности вам могут принести два стада шакалов, обитающих в центре карты и неподалеку от левого верхнего угла. Лучше всего с самого начала обнести ареал их обитания стенами. Можно возводить стены и против атак неприятеля, чаще всего они будут следовать с востока и юго-востока. Ну а фортов в любом случае нужно построить максимальное количество.

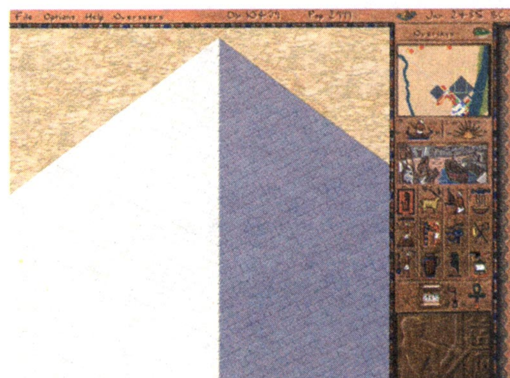
Добывать сырье тут можно практически по всей карте, так что, где и какие возводить жилые кварталы, решайте сами. Я бы посоветовал строить город из двух частей, одну поместить выше озера, а вторую -- ниже.

Как строить обелиск, смотрите выше, скажу только, что в этой миссии его строительство -- далеко не самое сложное дело.

Миссия шестнадцатая (альтернативная). Dakhla Oasis

1. Население – 5000.
2. Процветание – 45.
3. Культура – 50.
4. Монументы – 6.
5. Королевство – 65.



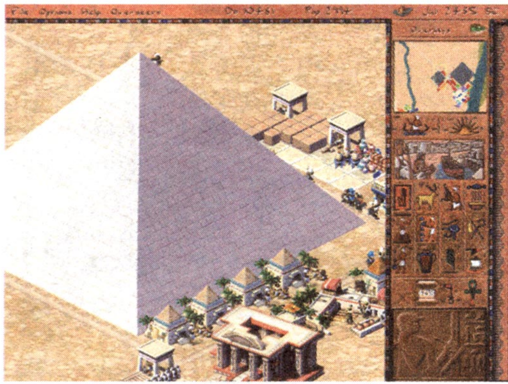


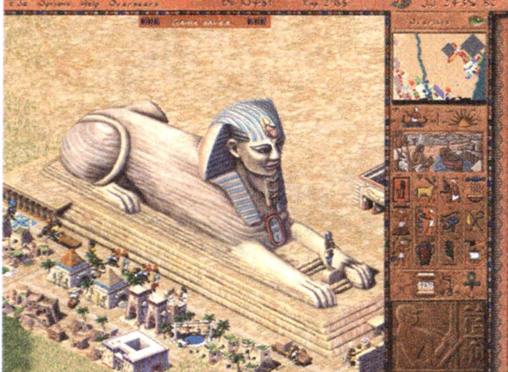
Главная сложность этой миссии -- поднять численность населения до нужного предела, а точнее прокормить всю эту ораву. Хотя тут и можно строить зерновые фермы, но из-за сложного рельефа трудно подвести к ним ирригацию. Так что начните строительство города с планирования ваших сельскохозяйственных угодий. Еще нужно предусмотреть возможность лесорубам проникать на остров у левого берега озера. Для этого нужно будет построить мост в единственном доступном для этого месте (на мысу в северной части озера). Что касается охотничьих домиков, то их можно ставить где угодно.

Кроме пшеницы, здесь можно выращивать ячмень, но, по указанным выше причинам, не стоит делать много ячменных полей, вполне хватит четырех-пяти. Еще можно добывать глину и древесину. Глина пойдет на производство кирпичей (солому тут все равно девать некуда), а древесина -- на экспорт.

Немало забот вам причинят шакалы, тем более что тут нельзя строить стены. Придется в тех местах города, где возможны вторжения этих собак, держать специальные полицейские силы. Поставьте два полицейских участка друг напротив друга и ограничьте с помощью блоков передвижение полицейских ближайшими окрестностями. Другим способом борьбы с шакалами может быть возведение фортов лучников в непосредственном соседстве с логовом хищников (вообще-то в этой миссии военные силы не нужны).

Для достижения нужного количества жителей вам понадобится три квартала знати и два -- ремесленников. Вообще-то можно возвести пять кварталов ремесленников, но тогда безработица взлетит до таких пределов, что все жители тут же разбегутся.











Среднее царство

Миссия семнадцатая. Thinis

1. Население – 4500.
2. Процветание – 35.
3. Культура – 25.
4. Королевство – 90.
5. Дополнительное требование – иметь 10 Common Residence.

В начале миссии у вас есть небольшой, но вполне жизнеспособный город; причем спланирован он так, что основная его часть со временем превратится в квартал знати (то есть, заботиться о преобразовании домов в Common Residence не нужно, они появятся сами). Вообще, эту часть города лучше совсем не трогать, а сразу же начать строительство "Нового города".

Хотя скал на карте много, мест, где из них можно добывать что-то полезное, совсем мало. В правом верхнем углу карты можно разместить пять золотых шахт (три справа, две слева). Посредине верхней кромки карты есть место для одного каменного карьера, еще три можно построить на большом острове (вообще-то есть место и для четвертого, но вот дорогу к нему не подвести). По этой же причине на малом острове стоит размещать всего один карьер (к нему можно перекинуть мостик с большого острова). Наконец, последний карьер можно разместить слева от старого квартала. Еще тут можно добывать глину, но как размещать соответствующие ямы, решайте сами.

Выращивать можно горох и ячмень, причем как на заливных землях (они есть по обоим берегам), так и на орошаемых (но только на левом берегу). Неподалеку от этих плодородных земель лучше всего и начинать строительство основной части города (предварительно наладив добычу золота).

Если вы намерены с самого начала выполнять все запросы фараона, первым делом постройте в старом городе военкомат. Потом возведите форт лучников, а как только в нем появится хотя бы пара солдат, постройте еще один. Дело в том, что фараону лучше послать два легиона, но сколько именно будет в них солдат, совершенно не важно. Вообще-то эта первая посылка войск не обязательна, все равно город, на который нападут враги, падет.

Заботиться о деньгах тут не приходится (золота хватает), а вот об обороне -- очень даже нужно. На вас будут нападать как дикие племена, так и отряды претендента на престол. Причем последние иногда будут стараться подкупить вас дарами, не советую их принимать.

Одними лучниками атаки врагов тут не отобьешь, так что озаботьтесь импортом меди и производством оружия. Обязательно постройте академию, причем чем раньше -- тем лучше.

Миссия семнадцатая (альтернативная). Waset

1. Население – 6000.
2. Процветание – 45.
3. Культура – 55.
4. Монументы – 20.
5. Королевство – 70.

Хотя в этой миссии размер города еще больше, чем в шестнадцатой альтернативной, пройти ее не так сложно. Дело в том, что тут очень много сельскохозяйственных угодий (правда, на поливные земли приходится тянуть канал через весь остров от малой протоки). Да еще и рыбу ловить можно.

Основными источниками дохода будет добыча золота и экспорт меди. Всего можно построить десять шахт, лучше иметь тех и других поровну. Строительные камни тут можно добывать в больших количествах, причем трех типов (и все они вам пригодятся для строительства пирамиды). Песчаник для строительства Храма Солнца придется импортировать (почему-то фараон ни разу не подарил мне ни камешка).

Как и в предыдущей миссии, на вас будут нападать враги, а претендент на престол попробует вас подкупить. Так что военным делом придется заниматься серьезно. Враги будут прибывать по реке, так что для отражения атак хватит военных кораблей. Однако фараон будет требовать войска, так что придется построить и несколько фортов.

Построить город единым комплексом тут невозможно, так что придется возвести три квартала ремесленников на одном берегу и три -- на другом (я советую не переводить жилые дома в более высокую категорию, поскольку работы тут хватает на всех). Как строить пирамиду и Храм Солнца, вы уже знаете.

Миссия восемнадцатая. Kebet

1. Население – 7000.
2. Процветание – 45.

3. Культура – 40.
4. Монументы – 14.
5. Королевство – 85.

Опять у вас есть функционирующий город, правда, на этот раз он находится в весьма плачевном состоянии. Тем не менее начинать нужно именно с его восстановления. Щелкнув на развалинах, вы можете узнать, что там раньше стояло; так вот, большинство построек имеет смысл возводить на тех же самых местах. Не спешите восстанавливать абсолютно все, такие постройки, как морг или даже суд, вам долго еще не понадобятся. Зато нужно построить рыболовные пристани, на территории внутри стен есть место для трех, но нет места для судоверфи. Ничего, ее можно построить на небольшом островке рядом с городом (соорудить переправу туда совсем просто).

Запретите импорт глины, поскольку ее можно добывать на месте (лучше всего снести одну из гончарных мастерских и построить глиняную яму за ней, таким образом вы проложите путь и к третьей рыболовной пристани). И вообще, разберитесь с импортом и экспортом, там все обстоит далеко не лучшим образом.

Разбейте фермы по обе стороны от города; хотя они будут и вне городских стен, крестьяне доберутся туда без проблем. Стоит строить исключительно продовольственные фермы (в этой миссии на них можно выращивать фиги), а двух ферм по выращиванию льна на первых порах вполне достаточно.

Пока вы будете приводить старый город в порядок, на вас нападут враги. На оборону пока можете не отвлекаться, у вас есть военкомат, который исправно обеспечивает бойцами башни и стены, да и два форта к моменту атаки неприятеля будут заполнены под завязку.

Можно сразу же построить несколько золотых шахт (соорудив рядом пришахтный поселок); скорее всего, вторгшийся неприятель их в конце концов разрушит, но за это время они успеют не только окупиться, но и принести неплохой доход. Имейте в виду, что дворец нужно строить на территории старого города (вернее, восстанавливать); ничего, что золото далеко возить, зато целее будет.

После того, как вы восстановите нормальную жизнь в старом городе, наступит пора строить новый. Возводить его нужно на обоих берегах, только сперва постройте максимальное число фортов и окружите участок предполагаемого строительства стенами и башнями. Дело в том, что неприятель будет постоянно вас атаковать, причем как по суше, так и по реке, так что не забывайте и про флот.

На первых порах нужно во всех доступных местах строить золотые шахты. Но позднее часть из них придется снести и поставить на их место медные.

Из монументов тут придется строить один большой и два маленьких обелиска. Дело это уже вам знакомое, поэтому скажу только, что спешить со строительством не стоит, неприятель иногда ни с того, ни с сего набрасывается на стройплощадку. Ну а как довести город до нужной величины, вам тоже должно быть ясно.

Миссия восемнадцатая (альтернативная). Menat Khufu

1. Население – 7000.
2. Процветание – 50.
3. Культура – 60.
4. Монументы – 21.
5. Королевство – 75.

На первый взгляд, эта миссия не очень сложна. Из трех необходимых монументов один (пирамида) у вас уже есть; места для ферм, на которых можно выращивать два вида пищи, а также лен и ячмень, хватает. К тому же есть приличный жилой район, да еще с высоким уровнем безработицы. Но эта легкость кажущаяся; дело в том, что вам нужно построить “агрогород”, который будет снабжать продовольствием половину Египта. В связи с этим фараон уже на первом году начнет требовать поставок провизии.

Впрочем, не пугайтесь. Если вы направите весь урожай гранатов (а именно их с вас потребуют для начала) на склады и запретите их использовать, то как раз успеете выполнить первое требование (только не забудьте сразу же построить пяток гранатовых ферм). Правда, при этом вам не удастся поднять благосостояние горожан, но на первых порах можно обойтись и без этого.

Следующим запросом фараона будут фиги, но тут вы можете и фараона удовлетворить, и жителей накормить. Потом нужно разбить несколько ферм ячменя и льна и наладить производство соответствующих товаров. Дело в том, что полотно и пиво будут основными экспортными товарами, и на них будет основываться городской бюджет. Позднее можно будет наладить добычу камней и производство посуды из привозного сырья.

Разместить город с семитысячным населением на этой карте непросто, но опыта у вас уже хватает. Распланируйте два квартала ремесленников (один на правом, а другой на левом берегу) и несколько кварталов знати. Дома тут





















можно поднимать до восемнадцатого уровня, так что постарайтесь построить красивый город.

Воевать в этой миссии не с кем, да и фараон от вас не потребует военной силы, так что оборонительные сооружения строить необязательно.

Миссия девятнадцатая. Jtitawy

1. Население – 7500.
2. Процветание – 60.
3. Культура – 60.
4. Монументы – 33.
5. Королевство – 85.
6. Дополнительное требование – иметь шесть Stately Manor.

Поскольку тут вам нужно возвести две пирамиды нового типа, на постройку которых в сумме потребуется 28800 кирпичей и 624 блока Limestone, времени эта миссия займет немало. Лучше всего заложить обе пирамиды сразу же, а потом танцевать от печки, то есть возводить город исходя из расположения пирамид (и Сфинкса, конечно).

Я бы рекомендовал такой образ действий: закладываете пирамиды возле середины левой кромки карты (между двумя массивами скальных пород). Сразу же возводите несколько пришахтных поселков, парочку рабочих лагерей, пяток каменных карьеров и не менее трех складов для камня. Таким образом вы начнете строительство монументов, и какое-то время оно будет идти без вашего участия.

После этого на левом берегу примерно в центре карты закладываете “Квартал ремесленников”, который будет обслуживать плодородные заливные земли, добычу и переработку глины. После того, как созреет первый урожай и появится солома, организуйте крупномасштабное производство кирпичей. Фермы на этом берегу должны заниматься исключительно выращиванием пшеницы.

Симметрично первому кварталу на другом берегу стройте второй, он будет обслуживать заливные и поливные земли, добычу тростника и его переработку. На этом берегу нужно строить фермы, выращивающие гранаты, салат и лен. Лен пойдет в переработку, а вот салатом и гранатами лучше всего торговать. Так что запретите амбарам их принимать и постройте парочку складов исключительно для пищи. Если будут лишние рабочие руки, постройте несколько животноводческих предприятий, но особо много их иметь не стоит, поскольку солома вам нужна для производства кирпичей.

Создав и обустроив эти два квартала, вы наладите устойчивое производство товаров на продажу, так что доходы будут планомерно поступать в вашу казну. Между прочим, фараон в этой миссии за выполнение его требований будет вознаграждать вас деньгами, так что можете рассматривать дары ему как экспортные операции.

Добиться нужного количества населения тут несложно, места вполне достаточно, да еще большую часть карты занимают водоносные земли. Причем работы тут так много, что почти весь город может состоять из кварталов ремесленников. Для того чтобы иметь шесть домов восемнадцатого уровня, достаточно возвести один “Квартал знати”, как это делать, я уже рассказывал.

Миссия двадцатая. Iken

1. Население – 6000.
2. Процветание – 40.
3. Культура – 45.
4. Монументы – 11.
5. Королевство – 80.

В этой миссия главная трудность -- большое количество водных преград и разбросанность источников ресурсов по карте. Придется строить массу переправ и мостов. Имеет смысл первым делом как раз определиться со всем этим, то есть соединить все острова и островки в единое целое (или хотя бы прикинуть, как вы будете это делать). Главную часть города с дворцом надо бы строить на правом берегу, неподалеку от залежей золота (там можно построить целых четырнадцать шахт), но вот беда, очень уж трудно туда добираться переселенцам, так что вы потеряете много драгоценного времени.

Поэтому придется сперва заняться разработкой месторождений, расположенных левее и ниже центра карты (там можно создать четыре шахты). Первый квартал ремесленников закладывайте ниже и правее шахт, в том месте, где можно построить переправу на большой остров. Здесь же стройте и дворец.

Соорудив переправу, разбейте небольшой квартал на острове, а потом прокладывайте с него путь на противоположный берег (придется построить две довольно длинные переправы). Когда вы наконец сможете разбить пришахтный поселок возле месторождений золота и наладить его добычу, все финансовые проблемы исчезнут.

Начинайте строительство ферм всех типов на островах. Там придется разбить несколько фермерских поселков и построить массу мостов. Обратите внимание, что в верхнем правом углу пасется стадо антилоп -- надо бы построить там пару охотничьих домиков.

В самом начале миссии от вас потребуют большое количество мяса (или пива), а потом и меди. Выполнить эти требования никак не возможно. Ну а невыполнение повлечет за собой атаку неприятеля. Так что сразу же начинайте заботиться об обороне. Поскольку местность тут очень сложная, обойтись без военных и транспортных кораблей не удастся.

Хотя в этой миссии очень много городов, с которыми вы можете торговать, экспортом заниматься необязательно. Добыча золота покроет все ваши финансовые потребности.



Миссия двадцатая (альтернативная). Sawu

1. Население – 8000.
2. Процветание – 65.
3. Культура – 65.
4. Монументы – 21.
5. Королевство – 75.

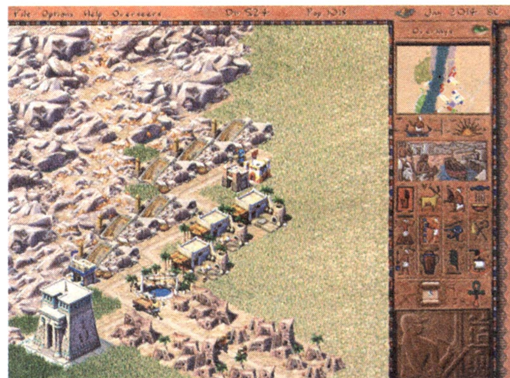


В этой миссии местность менее изрезанная, но переправ тоже придется построить немало. Не пытайтесь строить мосты через узенькую канавку, проходящую ближе к левой кромки карты, тут все спроектировано так, что через нее переправиться нельзя. Придется вашим жителям два раза переправляться через реку, чтобы добраться из одной части города в другую.

Тут тоже можно добывать золото, а можно и медь. Месторождения расположены в левом верхнем углу карты, несколько левее середины нижней кромки, неподалеку от правого нижнего угла. Между этими двумя месторождениями и стоит расположить основную часть города.

Хотя большая часть плато, на котором вы будете строить город, безводна, есть возможность строить источники водоснабжения по его краям. Вообще-то конфигурация города тут получается весьма интересная: в центре -- жилые кварталы, по краям -- мастерские, фермы и рыболовные пристани.

Обратите внимание на большой остров, вся его средняя часть состоит из плодородных земель, на которых можно строить орошаемые фермы. А вот противоположный берег реки можно оставить совсем не застроенным. Ну разве что построить слева пришахтный поселок, а справа -- фермерский.



Неприятель в этой миссии вам спокойной жизни не даст, причем нападать на вас будут главным образом с юга (то есть, на основную часть города). Советую возвести там стену с большим количеством башен, ну и парочку пехотных фортов. Ближе к середине миссии враги приплывут и по морю, так что постройте не менее четырех-пяти военных кораблей.

Чаще всего фараон будет требовать от вас оружия, так что его производство нужно разворачивать с самого начала миссии. Обязательно наладьте добычу гранита, он вам очень пригодится. Сырье для производства почти всех товаров (кроме гончарных изделий) придется импортировать, но денег тут у вас хватит на все.

В этой миссии вам предстоит построить новый тип монумента -- мавзолей. Особых трудностей с этим не будет, а сооружение очень красивое.



Миссия двадцать первая. H

1. Население – 6000.
2. Процветание – 45.
3. Культура – 50.
4. Монументы – 15.
5. Королевство – 60.

Не очень интересная, я бы даже сказал, нудная миссия. Несколько разнообразит ее хитрая система открытия торговых путей. Примерно в середине миссии от вас потребуют военные корабли для битвы за город Abu. Если вы пошлете не менее двух кораблей, битва будет выиграна и откроется новый торговый путь, по которому вы сможете получать медь.

Все сырье, кроме драгоценных камней, тут приходится импортировать. Зато эти самые камни (а лучше -- ювелирные изделия из них), наряду с добычей золота, дадут вам неплохой доход. Строительство гончарных мастерских и мастерских папируса тут недоступно, так что придется завозить готовые изделия.

Основную часть города лучше строить на правом берегу, на большом мысу. Но не обойтись и без кварталов на другом берегу. Неприятель будет вас атаковать с севера (главным образом, со стороны правого угла карты). Там обязательно нужно построить стену и пару фортов лучников; ну а после того, как появится возможность производить оружие, -- и максимальное количество пехотных фортов.













В этой миссии опять придется строить мавзолей, причем целиком из привозных материалов.

Миссия двадцать первая (альтернативная). Bubastis

1. Процветание – 85.
2. Культура – 85.
3. Монументы – 15.
4. Королевство – 65.
5. Дополнительное требование – четыре Palatial Estates.

Обратите внимание на необычайно высокие рейтинги культуры и процветания. Достичь их было бы нелегко, если бы не отсутствие требования по населению. А так можно воспользоваться нехитрым приемом: с самого начала миссии распланировать “Квартал знати”, в котором и появятся со временем четыре здания высшего, двадцатого уровня, и направить все свои усилия на его обустройство и удовлетворение потребностей буржуинов. Для этого в разных концах карты надо построить несколько кварталов ремесленников, пришахтных и фермерских поселков. Ну а когда квартал знати дойдет до нужного уровня, все эти поселки попросту снести (только предварительно забить склады всеми нужными товарами под завязку).

Из сырья тут придется импортировать только драгоценные камни (поскольку нельзя строить пивоварни, пиво придется импортировать в качестве готового продукта). Можно импортировать и медь, но необязательно, в этой миссии вполне можно обойтись лучниками.

Поскольку иммигранты тут прибывают с юго-востока, весь город можно возводить в нижней части карты (там есть источники всех доступных ресурсов, места обитания птиц, плодородные земли и достаточно места для рыболовных пристаней). Если же вы все же захотите освоить и другие места, имейте в виду: переправу нужно строить сперва на остров, а уж с него -- на другой берег.

Для того чтобы дома поднялись до двадцатого уровня, кроме трех видов пищи (с этим проблем нет, вы можете производить целых четыре типа), понадобится второй тип предметов роскоши. Им будет ладан (Incense), который можно импортировать из города Pwenet, расположенного на берегу Красного моря. Оба типа предметов роскоши хранятся и используются совместно, так что вам нет необходимости заботиться об их распределении.

Со строительством обелисков и удовлетворением запросов фараона тут особых проблем нет (хотя он и будет требовать от вас многого), так что сосредоточьтесь на строительстве “Квартала знати”. Конфигурация его может быть такова: отводите участок под застройку размером 8x8 (его центр вначале заполняете садами и статуями, которые позднее придется снести); окружаете дорогой (обязательно незамкнутой); вокруг квартала размещаете храмовые комплексы, дворец и ваш личный дом. Таким образом, привлекательность местности изначально будет чрезвычайно высока. От двух противоположных углов отводите дороги, вдоль которых строите все необходимые сооружения (повышающие привлекательность местности -- ближе к жилым домам, понижающие -- подальше). Для обслуживания квартала понадобится не менее двух рынков (а лучше трех), школа, библиотека, игорный дом и прочее. Не забудьте предусмотреть место для павильона и трех актерских школ.

Когда ваши дома будут готовы перейти на семнадцатый уровень, снесите часть статуй в центре квартала (дома этого уровня имеют размер 3x3), ну а когда дома перешагнут на девятнадцатый уровень, снесите их все.

Новое царство
Миссия двадцать вторая. Sauty

1. Население – 6500.
2. Процветание – 75.
3. Культура – 70.
4. Монументы – 40.
5. Королевство – 60.

У этой карты есть любопытная особенность. Видите в центре как бы остров, с трех сторон окруженный водой, а с четвертой -- заливными землями? По заливным землям можно проложить дорогу, так что при низкой воде остров доступен. А вот для того, чтобы попасть на него в период разлива, понадобится соорудить две переправы. Осваивать же этот остров придется обязательно (лучше всего разместить на нем небольшой поселок и кучу глиняных ям), поскольку места под застройку тут мало, да еще приличный кусок займут три средние пирамиды.

Рейтинги процветания и культуры опять достаточно высоки, причем применить прием из прошлой миссии не удастся, поскольку задан минимальный размер города.

Планировку города начинайте с размещения всех трех пирамид. Лучше всего разместить две из них в верхней части карты, а одну -- в нижней. Это

усложнит строительство, зато упростит планировку города. Впрочем, опыта строительства вам уже не занимать, так что поступайте как сочтете нужным.

Основной доход тут можно извлечь из торговли драгоценными камнями и украшениями. Можно наладить и торговлю пивом (правда, производить его придется из привозного сырья). Импортировать, кроме ячменя, придется дерево и солому. Солома нужна для производства кирпичей, ну а дерево, кроме строительства пирамид, понадобится для производства колесниц.

Ну да, в этой миссии вам наконец доступно производство этого мощного оружия, своего рода "танков древности". Вообще-то тут можно обойтись совсем без военных действий (если откупаться от неприятеля деньгами), но раз уж у вас появилось новое оружие, почему бы не испытать его в деле?

После окончания строительства пирамид большую часть вашего города нужно преобразовать в кварталы знати. Без этого вам не удастся достичь нужного рейтинга процветания и культуры.



Миссия двадцать вторая (альтернативная). Khnum

1. Население – 6000.
2. Процветание – 50.
3. Культура – 55.
4. Монументы – 18.
5. Королевство – 75.



Заниматься строительством монументов тут не придется -- в начале миссии у вас уже есть пирамида, которую только нужно наполнить всем необходимым. Неподалеку от этой пирамиды лучше всего и размещать основные кварталы города, поскольку привлекательность местности тут изначально достаточно высока.

Основной доход в этой миссии даст торговля пивом и строительными камнями. Если миссия затянется, появится возможность продавать колесницы. Но вообще-то особых финансовых трудностей тут не будет.

Город можно строить на обоих берегах реки; на правом сосредоточить добывающие предприятия, а на левом изначально ориентироваться на кварталы знати. Предметы роскоши тут доступны только одного типа, так что поднять дома до высшего уровня не удастся.

После этой миссии имеется финальная развилка: если вы выберете город Biblos, последней миссией будет Rowarty, ну а если предпочтете Baki, то закончите игру в Hetepsenusret.



Миссия двадцать третья. Biblos

1. Население – 6000.
2. Процветание – 40.
3. Культура – 60.
4. Монументы – 14.
5. Королевство – 75.



Весьма любопытная миссия. С самого начала у вас есть окруженный стенами город, в котором есть абсолютно все для нормальной жизни. Более того, в окрестностях уже построены золотые шахты, лесопилки, рыболовные пристани и даже форты. Ну а в самом городе находится военкомат, оружейная мастерская и академия. Тем не менее миссия довольно сложна, прежде всего тем, что город лучше всего строить на окруженной стенами территории. (Зачем? А просто для красоты.)

Есть у вас и один торговый путь, по которому вы можете завозить все, что нужно в городе, но ничего не можете продавать. Прежде всего разберитесь со своей торговлей; кое-что можно исключить из списка импорта, кое-что добавить, а все остальное -- ввести в разумные пределы. Потом наладьте добычу золота и меди (медных шахт на первых порах достаточно иметь не более трех-четырех); пока не откроются новые торговые пути, придется рассчитывать исключительно на внутренние резервы. С добычей древесины не спешите, ей можно заняться, когда появятся свободные рабочие руки.

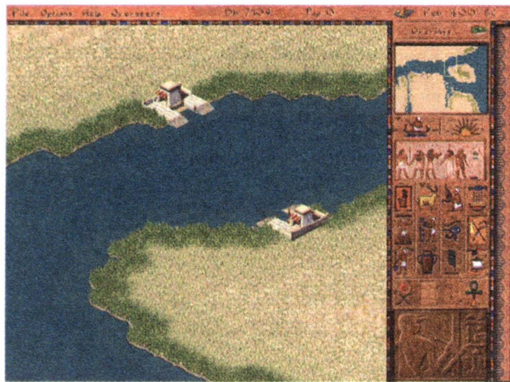
Неприятель будет вас атаковать по суше со всех сторон, так что при первой же возможности постройте еще парочку фортов (желательно колесниц), ну и не забывайте обустраивать стены вокруг города.

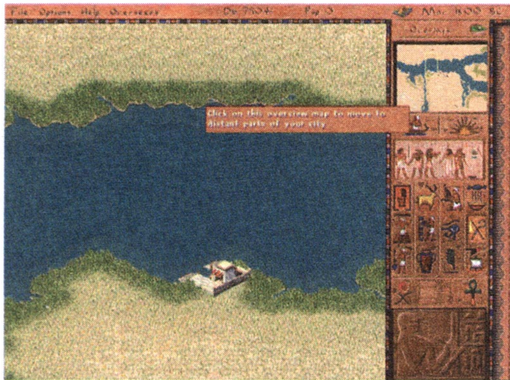
Запросы фараона тут не будут чрезмерными, так что можно сосредоточиться на постройке красивого города. Советовать ничего не стану, стройте согласно своим эстетическим воззрениям. Только учтите, что с водоносными землями внутри городских стен дело обстоит не очень хорошо.

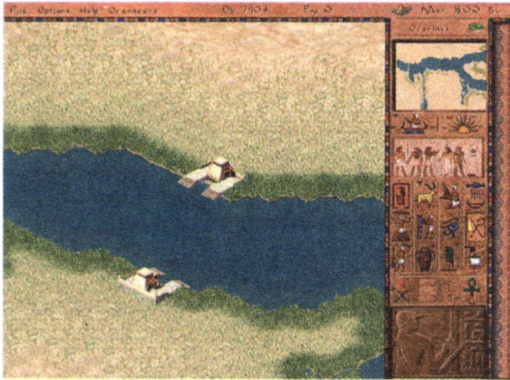


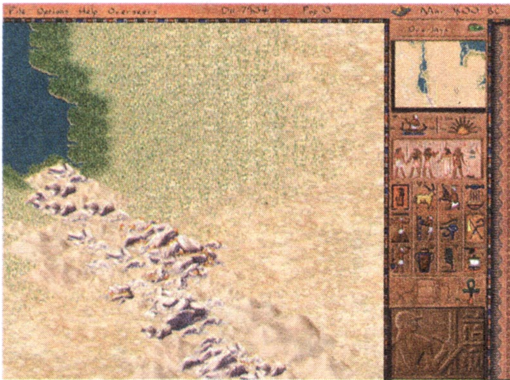
Миссия двадцать четвертая. Rowarty

1. Население – 7000.
2. Процветание – 50.
3. Культура – 65.











4. Монументы – 29.
5. Королевство – 80.

Трудностей в этой миссии две -- сильная изрезанность карты и массированные атаки неприятеля. Построить город где-то в одном месте не удастся, так что вам всерьез придется заняться налаживанием переправ, причем с учетом разливов Нила. Через центральную протоку можно в нескольких местах перекинуть мосты, так что там будет несколько легче организовать перемещение людей и грузов.

Почти все сырье тут можно добывать на месте (кроме драгоценных камней, меди и стройматериалов), так что вы довольно быстро сможете обеспечить город всем необходимым, удовлетворить запросы соседей и наладить торговлю. С продуктами питания проблем тоже нет.

Неприятель будет приплывать к вам по воде, так что тут вам следует сосредоточиться на строительстве кораблей, причем начинать его нужно как можно раньше и не прекращать до самого конца миссии.

Город лучше всего основать на центральном большом острове, там много источников сырья, плодородных заливных земель, да и места под застройку хватает. Как только вы обеспечите эксплуатацию природных богатств этого острова, тут же начинайте осваивать соседние.

Скажу честно: хотя потрудиться тут придется и немало, для финальной миссии эта слабовата. Так что лучше выбирать другую цепочку.

Миссия двадцать третья (альтернативная). Baki

1. Население – 10000.
2. Процветание – 70.
3. Культура – 70.
4. Монументы – 35.
5. Королевство – 85.

Сразу же хочу обратить ваше внимание на то, что через ручьи тут можно перебрасывать мостики: через идущий горизонтально -- в двух местах (в начале и в конце), а через идущий вертикально -- в одном. Эти мостики стоит соорудить с самого начала, поскольку они облегчат доступ вашим охотникам к стадам антилоп. Кроме того, нужно сразу же устроить две переправы с одного берега на другой (изгиб реки срезается краем карты, поэтому тут имеется как бы три острова).

Воевать в этой миссии вам не придется, но вот посылать войска на помощь соседям – святое дело. Поэтому нужно построить парочку фортов, причем желательно пораньше.

Добывать тут можно глину, золото, драгоценные камни и медь, все остальное вам поставит ближайший город Abu. Ну а торговать на протяжении миссии вы сможете абсолютно всем.

Несмотря на весьма большой размер города, почти весь он может состоять из кварталов ремесленников, места тут много, да и работы на всех хватит. Со строительством пирамид и мавзолея трудностей не возникнет, так что эту миссию можно рассматривать как отдых перед следующей, финальной.

Миссия двадцать четвертая (альтернативная). Hetepsenusret

1. Население – 12000.
2. Процветание – 80.
3. Культура – 80.
4. Монументы – 70.
5. Королевство – 75.

Вот это настоящая финальная миссия, ведь в ней вам придется построить Великую Пирамиду (на нее уйдет 264000 штук кирпича и 1738 блоков Limestone). Рядом с ней любая пирамида из прошлых миссий смотрится, как пристройка (одну такую пирамиду придется построить и здесь). Возвести пирамиду лучше всего на центральном острове, возле его южной оконечности, рядом можно разместить меньшую пирамиду и мавзолей.

В начале миссии вы почти ничего не можете покупать и продавать, однако не волнуйтесь, торговые пути вскоре наладятся, особенно если вы удовлетворите просьбы соседей о поставке товаров и военной силы.

Где и как строить город -- решайте сами, эта миссия финальная, спешить некуда, так что постарайтесь построить красивый город. Скажу только, что начинать строительство лучше несколько правее середины верхней кромки карты, в том месте, где Царская дорога делает двойной изгиб. Рядом там есть плодородные земли, да и сборщикам тростника ходить недалеко (первым экспортным товаром тут лучше всего сделать папирус).

Основной сельскохозяйственный район нужно разместить в левой части острова (там есть заливные земли и водятся птицы), ну а добычу древесины -- на другом берегу реки.

Destruam et aedificado

Cleopatra

Это дополнение состоит из пятнадцати миссий, разбитых на четыре кампании. Каждая из них посвящена отдельному периоду в истории Египта, и между собой кампании никак не связаны (ну, разве что последняя миссия второй кампании вполне могла бы быть последней и в первой).

Valley of the Kings

Эта кампания состоит из трех миссий, но все они проходят на одной и той же карте, хотя и с несколько разными начальными условиями. В первой миссии вам необходимо построить малую подземную гробницу, во второй -- среднюю, ну а в третьей -- большую. В первой и второй миссиях заботиться об обороне не нужно, а в третьей можно построить парочку фортов. Ну и последнее отличие: вторая миссия идет на время, а первая и третья -- нет.

Исходя из всего этого, я опишу все три миссии вместе (рейтинги, которых нужно добиться, разные, но их вы и без меня увидите).

Подземные гробницы строятся в строго определенных местах. Малая -- левее главного прохода в долину, средняя -- в самом левом углу долины, ну а большая -- на левой стороне прохода. Для строительства этих гробниц потребуются лампы и краски. Для производства ламп вам нужно наладить изготовление гончарных изделий и импорт масла. В каждой из миссий оно импортируется из одного единственного города, но во вполне достаточных количествах. Краски же производятся из хны, которую можно выращивать на полях. Правда, в третьей миссии нельзя выращивать хну и копать глину, но зато добавлена возможность ловить рыбу.

По моим прикидкам, для достаточно быстрого строительства достаточно иметь четыре мастерские ламповщика и всего две мастерские живописца. Кроме этого, нужно иметь по две гильдии каменотесов и художников.

Город лучше всего разбивать на левом берегу, неподалеку от прохода между двумя массивами заливных земель. В том месте, где этот проход подходит к реке, стройте пристань и переправу (впрочем, последнюю необязательно). Здесь же можно разместить глиняные ямы.

В первой и второй миссиях хватит одного квартала ремесленников (в первой нет рейтинга населения, а во второй нужно иметь 1500 жителей). В третьей же миссии, где требуется иметь 3000 жителей и двенадцать Spacious Manor, придется построить, кроме того, два квартала знати. Один из них можно разместить на огороженном участке, где у вас с самого начала миссии есть храм. Второй — у храмового комплекса.

Ramses II

Миссия первая. Sumur

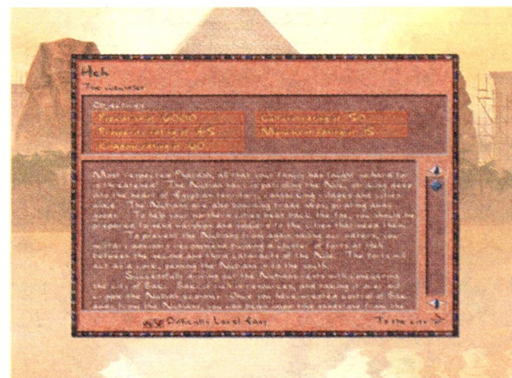
1. Население – 3000.
2. Процветание – 40.
3. Культура – 35.
4. Монументы – 6.
5. Королевство – 90.

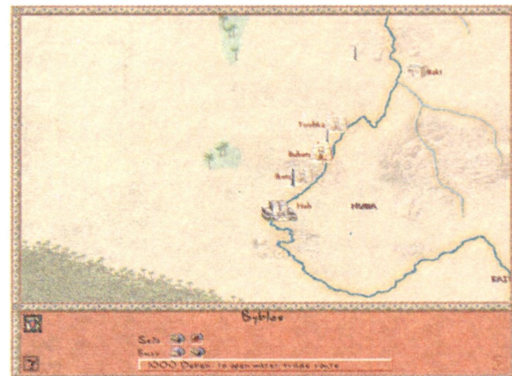
В этой миссии вам предстоит добывать медь и древесину, которые пользуются большим спросом по всему Египту. Помимо этого, можно ловить рыбу; правда, для того чтобы построить достаточное число рыбачьих пристаней, придется расчистить от леса довольно приличную часть берега (впрочем, леса тут хватает, так что это нестрашно). Неприятной особенностью является наличие двух стад львов, причем одно из них пасется как раз рядом с месторождениями меди. Постройте несколько полицейских постов, а при первой же возможности -- соорудите возле логовищ зверей форты.

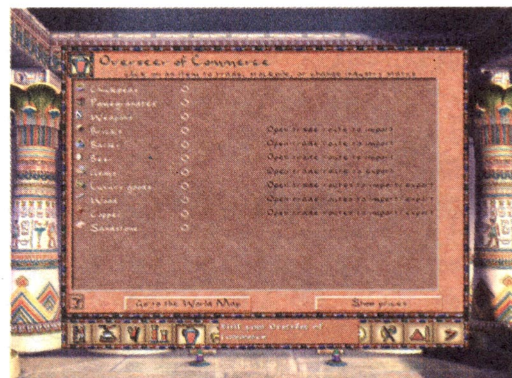
Требовать от вас в этой миссии будут самых неожиданных товаров, зачастую таких, которые вы не можете производить и добывать, так что тут очень многое будет зависеть от торговли. В начале миссии у вас есть связь с одним городом, но он у вас ничего покупать не станет. Поэтому сразу же откройте другие торговые пути.

Где-то в середине миссии вы подвергнетесь весьма мощной атаке неприятеля, заранее подготовьтесь к ней, соорудив не менее четырех фортов (два пехотных и два для колесниц). Неприятель обычно нападает из правого верхнего угла карты, так что там и нужно размещать основные военные силы.

Город лучше строить примерно в центре карты, так чтобы он мог обслуживать дома лесорубов. Вполне хватит двух кварталов ремесленников, одного пришахтного и одного фермерского поселков. Не забывайте ублажать богов, они в этой миссии у вас весьма зловредные.





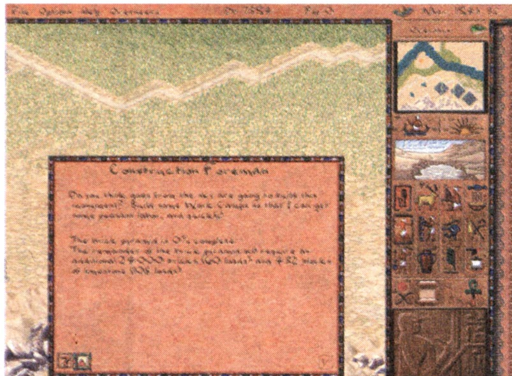


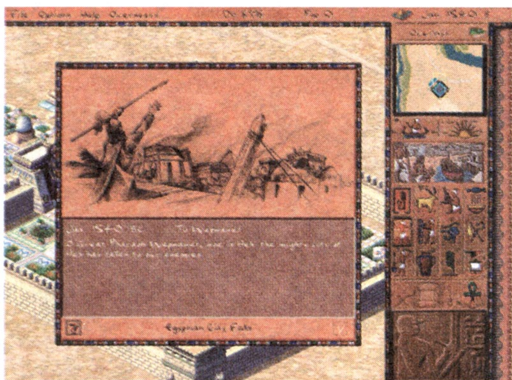


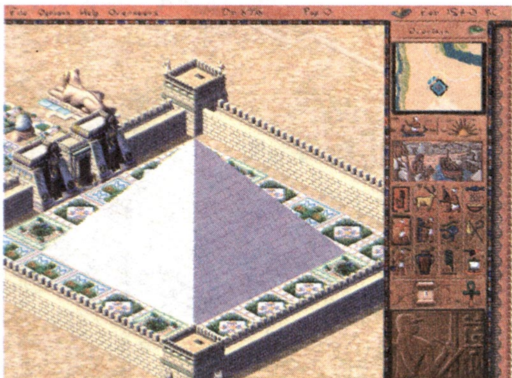












Миссия вторая. Quadesh

1. Население – 1800.
2. Процветание – 20.
3. Королевство – 50.

Для пущей сложности здесь запрещено строить дворец (а значит, и офис сборщика налогов), суд и еще кое-какие полезные здания. Да еще миссия идет на время. Тем не менее пройти ее не так уж и трудно.

В начале у вас есть функционирующий город, окруженный стенами, несколько ферм и два укомплектованных наполовину легиона колесниц. Все это очень даже пригодится, поскольку будет мощная атака неприятеля (скорее всего, с юго-запада), да и соседям помогать придется.

Внимательно посмотрите на конфигурацию города: вам придется в его стенах разместить штук пять мастерских ювелиров, мастерскую колесниц, две больницы, несколько аптек, ну и предприятия развлечений. Отведя все остальное место под жилье, вы как раз и получите город с населением около двух тысяч.

Шахт по добыче драгоценных камней нужно будет иметь не менее трех-четырех. Их можно разместить в непосредственной близости от северо-западных ворот. Дальше, за небольшой протокой, нужно создать большой сельскохозяйственный район (то есть, понастроить там ферм и провести ирригацию).

Торговать вы будете ювелирными изделиями и гранатами, их же, а также всякие другие товары будете посылать соседям. Самое сложное -- соблюсти баланс между выполнением просьб (то есть, рейтингом королевства) и торговлей (то есть, рейтингом процветания). Если вам это удастся, миссия закончится значительно раньше назначенного срока.

Миссия третья. Abu Simbel

1. Население – 2000.
2. Процветание – 35.
3. Культура – 35.
4. Монументы – 44.
5. Королевство – 80.

Как ясно уже из названия, в этой миссии вам предстоит построить знаменитый храм, который далеким потомкам придется перетаскивать выше в горы. Увы, облегчить жизнь потомкам не удастся, потому что место для строительства храма строго фиксировано (в скальном массиве на берегу реки). Заложите его с самого начала, тогда, после возведения гильдий каменотесов и плотников (лучше иметь по две штуки тех и других), строительство пойдет на автомате.

Первый жилой массив ("Квартал ремесленников") следует построить на левом берегу левее и ниже храма. Он обеспечит рабочей силой фермы, глиняные ямы и каменные карьеры. Тут же нужно возвести по две мастерских всех доступных в данной миссии типов. Хотя большая часть из них и будет работать на привозном сырье, обойтись без них нельзя – от вас постоянно будут требовать поставок всех доступных тут товаров. Взамен вам будут подбрасывать полотно и деньги.

Основными экспортными продуктами могут стать гончарные изделия, кирпичи, блоки песчаника и фиги. Можно вывозить ячмень и драгоценности.

Для того чтобы увеличить экспорт продуктов питания, постройте второй "Квартал ремесленников" на правом берегу (без этого нельзя достичь и нужного уровня населения). Там тоже постройте побольше мастерских разных типов, чтобы никто не сидел без дела.

Военными делами можно не заниматься, во всяком случае на меня никто не нападал на всем протяжении миссии. Но лучше все же построить парочку фортов в местах обитания скорпионов.

Для достижения нужного рейтинга культуры достаточно в каждом квартале иметь по две школы жонглеров, по одной консерватории и одной приемной дантиста. Если же почему-либо этого окажется мало, постройте морг. Добиться рейтинга процветания тут достаточно сложно, впрочем, опыта в этом деле вам уже не занимать.

Миссия четвертая. Ramses in the Valley

1. Население – 3000.
2. Процветание – 55.
3. Культура – 50.
4. Монументы – 45.
5. Королевство – 100.
6. Дополнительное требование – шесть Spacious Manor.



Эта миссия проходит на той же местности и при тех же начальных условиях, что и третья из первой кампании. Отличие только в том, что уже имеются три гробницы, да еще можно добывать глину. Конечно же, несколько изменились импортно-экспортные отношения, да враги будут более агрессивны (зато есть возможность строить оборонительные структуры). В остальном же они настолько похожи, что и описывать нечего.

Ancient Conquerors

Миссия первая. Pi-Yer

1. Население – 2500.
2. Процветание – 30.
3. Культура – 25.
4. Королевство – 45.
5. Дополнительное требование – пять Modest Apartment.



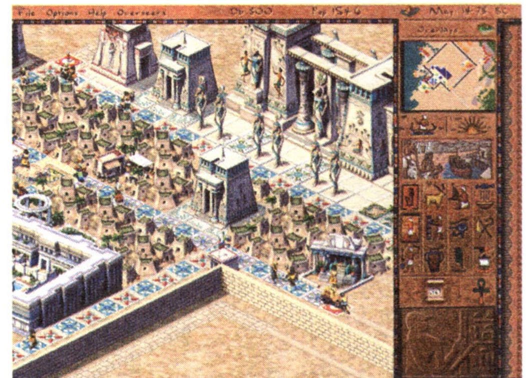
В этой миссии (как и во всей третьей кампании) вам не нужно строить монументы. Собственно говоря, основной задачей здесь является создание мощной обороны до прибытия неприятеля. Для этого вам придется наладить импорт меди и дерева. Ну а на экспорт пойдут все доступные товары (только внимательно разберитесь с экспортно-импортными связями).

Строительство города лучше начинать на большом острове у правого берега. Там много ресурсов и плодородных заливных земель. Для добычи тростника придется построить небольшой поселочек на левом берегу реки. Можно будет позднее преобразовать его во второй квартал ремесленников, но я бы все же посоветовал разместить оба на правом берегу. Ну а на левом достаточно иметь парочку совсем крошечных поселков для обслуживания домов резчиков тростника и рабочих лагерей.

Строительство фортов и боевых кораблей начинайте как можно раньше. Ну а больше никаких хитростей тут нет.

Миссия вторая. Migdol

1. Население – 1000.
2. Процветание – 15.
3. Культура – 10.



Взглянув на требуемые рейтинги, вы можете подумать, что вернулись в одну из первых миссий основной кампании. Да, рейтинги действительно довольно низкие, но выиграть миссию не так-то и просто. Дело в том, что идет она на время, да еще и неприятель не дает расслабиться.

Разбейте "Квартал ремесленников" внутри городских стен, наладьте земледелие на заливных лугах и добычу тростника (дома резчиков тростника тоже нужно разместить внутри городских стен). После этого постройте военкомат и начинайте апгрейдить городские стены (то есть, стройте побольше башен). В обязательном порядке надо возвести три форта разных типов и разместить их неподалеку от правого верхнего угла карты.



Самое сложное в этой миссии – добиться нужного рейтинга процветания. Дело в том, что ввозить вам придется довольно много дорогих товаров (колесниц и меди), а вот вывозить можно преимущественно дешевые товары. Так что почаще заглядывайте на экран советника по финансам и старайтесь, чтобы экспорт превышал импорт.

Миссия третья. Tanis

1. Население – 2500.
2. Процветание – 40.
3. Культура – 30.
4. Королевство – 45.



Неприятной особенностью этой миссии является то, что невозможно попасть на богатые ресурсами острова. Вообще тут можно построить всего одну переправу с левого берега на правый, причем хитрой конфигурации – начинается она на выступе левого берега, а вторая часть должна лечь прямо напротив этого выступа. Впрочем, ресурсов вам вполне хватит и на доступных берегах. В принципе, можно даже ограничиться строительством на одном левом берегу; там как раз есть место для двух кварталов ремесленников, имеются заросли тростника, глина и заливные земли.

Добычу пропитания нужно начинать с рыбной ловли, места для пристаней тут довольно много. Лучше всего вообще кормить жителей одной рыбой (по крайней мере, на первых порах), а гранаты пустить на экспорт. Другими экспортными товарами являются гончарные изделия и папирус, ну а ввозить придется дерево (для строительства военных кораблей), медь и ячмень.







Хотя миссия и идет на время, но не понятно, почему его дается так много. Лично мне удалось достичь успеха менее чем за половину отведенного времени.

Cleopatra's Capital

Эта кампания начинается задолго до рождения самой Клеопатры. На протяжении пяти миссий вам предстоит строить и украшать новую столицу Египта -- Александрию (точнее, на протяжении трех, так как две миссии проходят в других городах). Все монументы, которые вы будете строить, переходят в следующую миссию, причем находиться они будут на том же самом месте, куда вы их поставите. Так что размещайте монументы с умом, чтобы в конце концов ваш город действительно стал жемчужиной Древнего мира.

Миссия первая. Alecsandria

1. Население – 4000.
2. Процветание – 55.
3. Культура – 45.
4. Монументы – 14.
5. Королевство – 60.
6. Дополнительное требование – двенадцать Common Residences.

Начинаете вы строительство города с нуля. Ресурсов практически нет, можно только добывать тростник да выращивать ячмень. Из продуктов питания доступны пшеница (солома в этой миссии будет важным экспортным товаром) и рыба. Монумент построить нужно один -- мавзолей.

Неприятель будет нападать на вас с моря, так что армию можно не создавать, а вот флот непременно понадобится.

Как я уже говорил, на этой карте вам придется провести три миссии, так что советы по размещению жилых кварталов и кое-каких предприятий относятся ко всем трем. Первый "Квартал ремесленников" разбивайте на пересечении дорог; справа от него, на полуострове, можно разместить судоверфь, док и рыбацкие пристани. Слева от этого квартала желательно возвести мавзолей.

Еще один "Квартал ремесленников" нужно разбить симметрично первому к юго-востоку от него. Этот квартал будет обслуживать сельскохозяйственные угодья на орошаемых землях. Для орошения придется протянуть довольно длинную канаву от небольшой речки в нижней части карты. Для обслуживания водоподъемников придется построить на ее берегу "Фермерский поселок".

Миссия эта идет на время, к тому же почти до середины нельзя покупать песчаник, без которого невозможно начать строительство мавзолея. Это время следует потратить на налаживание экспорта, с тем чтобы к моменту открытия новых торговых путей у вас было достаточно средств для приобретения 240 блоков песчаника. Ускоренными темпами нужно строить и флот, вам потребуется не менее шести военных кораблей.

Желательно, чтобы рейтинг благосостояния вашего города рос постоянно, так что следите за ним с самого начала. А вот рейтинг культуры можно повысить достаточно быстро, поскольку тут доступно много соответствующих построек.

Третий квартал ремесленников можно начинать строить одновременно со строительством монумента. Причем этот квартал желательно сразу же преобразовать в квартал знати, иначе безработица будет слишком большой. Впрочем, можно сориентировать его на обслуживание сельхозугодий возле левого нижнего угла карты.



Миссия вторая. Ptolemey's Alecsandria

1. Население – 7000.
2. Процветание – 75.
3. Культура – 75.
4. Монументы – 28.
5. Королевство – 75.
6. Дополнительное требование – шесть Elegant Manor.



В этой миссии вам предстоит дальнейшее украшение вашего города. Нужно построить маяк и библиотеку. Маяк можно ставить только в одном месте, на острове, где есть выходы скальных пород (туда проведена дорога), ну а библиотеку стройте, где хотите. В четвертой миссии вам предстоит завершить строительство Александрии; напоминаю, что библиотека в ней будет находиться на том самом месте, на которое вы ее сейчас поставите.

Территория города окружена стенами; внутри стен невозможно возделывать зерновые культуры, поэтому плодородный район из прошлой миссии тут отсутствует. Зато есть много пригодной для возделывания земли за стенами в южной части города. Там можно возвести до двух десятков ферм (в этой миссии доступны только зерновые культуры). В этом же районе стоит сосредоточить добычу тростника. Еще можно добывать глину, соответствующие ямы лучше всего разместить вдоль берега моря.

Для строительства библиотеки понадобится довольно много меди и мрамора, а вот для маяка -- только мрамор. Возводить оба монумента можно одновременно, но можно и последовательно, ограничения по времени тут нет.

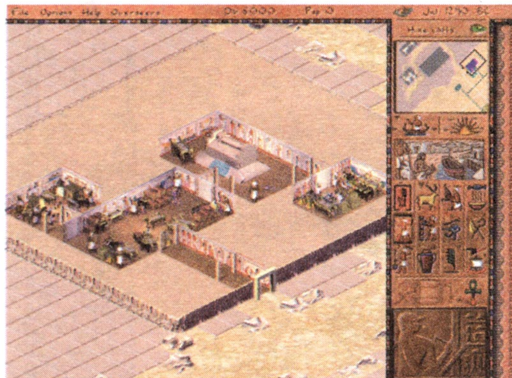


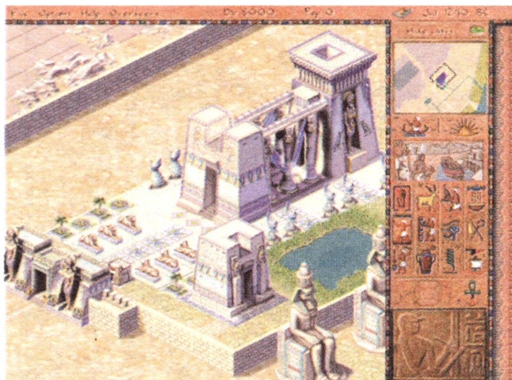
Враги на меня в течение миссии не нападали, возможно, это потому, что я исправно отсылал корабли и войска по просьбам других городов. Учтите, что для перевозки войск тут понадобятся транспортные корабли.

Развить город до нужной величины нетрудно, нет проблем и с обеспечением рейтингов. Несколько сложнее обеспечить переход шести домов до уровня Elegant Manor. Лучше всего сразу же спланировать постройку "Квартала знати", который должен располагаться возле храмового комплекса (здания семнадцатого уровня требуют доступ к трем богам).

Большие неприятности вам могут причинить ползающие по городу змеи. Изучите пути их миграции и постройте на них форты. Пехотинцы и лучники справляются с ползучими гадами безо всякого ущерба для себя.







Примерно в середине миссии (точнее, в 292 году до Рождества Христова) случится стихийное бедствие – шторм с градом. Оно может потопить несколько ваших военных и гражданских кораблей, поубивать воинов и слегка уменьшит население. После него в разных концах города безо всякой причины может вспыхнуть несколько пожаров, и начнут рушиться здания. Так что к этому моменту нужно иметь некоторый денежный резерв на восстановление разрушенного.

Для достижения нужного рейтинга культуры потребуется построить зоопарк. Размещать его лучше подальше от жилых домов, ну а для работы ему потребуется солома и мясо (последнее придется импортировать).

Миссия третья. Maritis

1. Население – 1000.
2. Процветание – 25.
3. Культура – 10.
4. Королевство – 35.
5. Дополнительное требование – шесть Rough Cottage.

Весьма любопытная и сложная миссия, идет она на время, причем времени этого крайне мало. С самого начала у вас есть почти все, что нужно для ее завершения. Четыре требования из пяти выполнятся сами по себе, а вот над выполнением пятого (рейтинга процветания) придется потрудиться.

Постройте док, судоверфь, несколько домов резчиков тростника, мастерских по производству папируса, ферм и рыболовных пристаней. Кроме этого, вам понадобится еще одна школа жонглеров и две площадки для их выступления. Желательно также построить военкомат, но можно обойтись и без него.

Установите торговые пути; ориентируясь исключительно на экспорт, эту миссию можно пройти, совершенно ничего не ввозя. Все необходимые товары (гончарные изделия и оружие) вам поставят соседи, если вы будете удовлетворять их требования по поставке тростника и папируса. На требования военной силы можно не отзываться, хотя это и понизит ваш рейтинг королевства, но незначительно. Кроме того, военная сила тут вам будет нужна самим. Враг будет атаковать вас с севера, приличными силами и не менее чем три раза за миссию. Кроме того, желательно время от времени посылать один из легионов в левый нижний угол, уничтожать расплодившихся там змей. Если вы не будет делать это регулярно, добыча тростника может совсем прекратиться.

Ближе к концу миссии от вас потребуют рыбу, это требование можно и не выполнять, потому как его срок лежит за пределами миссии. Кроме этого, месяцев за восемь--десять до конца начинают закрываться торговые пути; желательно, чтобы к этому времени вы уже имели нужный рейтинг процветания.

Иногда в этой миссии случается нашествие лягушек в дома горожан (боги тут постоянно удовлетворены, так что, от чего зависит это событие, не совсем

понятно). Такой заселенный лягушками дом теряет свой статус и, естественно, в нем уменьшается количество жителей.



Миссия четвертая. Cleopatra's Alecsandria

1. Население – 10000.
2. Процветание – 70.
3. Культура – 80.
4. Монументы – 24.
5. Королевство – 80.
6. Дополнительное требование – шесть Palatial Estate.

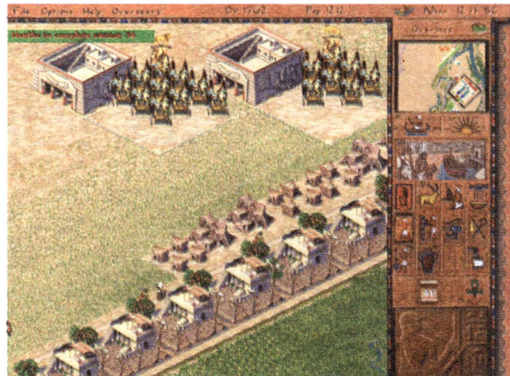
Ну вот и настала пора довершить строительство Александрии, окончательно ее отделать и украсить. Местность вам уже знакома, построенные в предыдущих миссиях монументы находятся на установленных местах, ресурсы тоже не изменили своего местоположения. Единственное серьезное отличие этой миссии – это то, что вы не можете добывать глину, зато есть возможность резать тростник. Его заросли находятся вверху и примерно посредине левой кромки карты. Там же находятся гнезда змей, так что желательно построить рядом по форту.



На старте миссии вам скажут, что легионы из предыдущей миссии последовали за вами в эту; постройте форты в указанных местах -- и эти легионы тут же их займут (перейдут всего два легиона, один пехотный и один лучников).

Кроме монументов, тут сразу же есть ваш персональный дворец, причем расположен он весьма неудачно, на полуострове. Поскольку дворец весьма подвержен авариям, нужно сразу же построить там пожарное депо и контору архитектора, ну и, конечно же, разбить небольшой квартал. Этот квартал будет обслуживать рыболовные пристани на этом полуострове.

Тут требуется строить два монумента -- второй мавзолей и цезариум (очень большая и красивая постройка, которую желательно начать возводить как можно раньше). Разместите их по своему вкусу, только не забывайте, что вам нужно будет иметь "Квартал знати" из шести домов двадцатого уровня. Собственно говоря, постройка как раз этого квартала и является главной заботой в этой миссии.



Конфигурация "Квартала знати" может быть такова: обводите дорогой участок земли размером 6x15, причем в одном углу дорога должна иметь разрыв. Внутри этого овала нужно построить храмы трех богов, суд, школу, библиотеку, больницу, игорный дом, ну и еще что-нибудь. Вдоль одной из длинных сторон овала отведите место для четырех Palatial Estate (они будут иметь размер 4x4, но участки нужно отводить размером 4x2). Еще два таких здания разместятся на коротких сторонах овала. Ну а оставшиеся свободные места вдоль дороги заполните всеми остальными нужными зданиями (то есть,







игорным домом, моргом, павильоном, школами артистов и т.д.). Рынков тут желательно иметь три штуки. Не забудьте сразу же поставить офис сборщика налогов, он будет состригать с "новых египтян" весьма приличные суммы.

Поскольку квартал знати не дает рабочих рук, для обслуживания расположенных в нем зданий придется отвести небольшой участок под дома прислуги. Воткните его где-нибудь между моргом и игорным домом, чтобы эти дома случайно не перешли в дома знати.

За участками для Palatial Estate можно разбить сады или поставить статуи, но лучше, если там будет находиться храмовый комплекс или городской дворец.

С самого начала миссии вам предложат в подарок продукты питания и дерево, озаботьтесь строительством хранилищ для них, иначе подарки пропадут. Ну а позднее вам придется выполнять довольно много разнообразных требований, так что постоянно имейте на складах запас всего, чего только можно.

Неприятель вас тут особо беспокоить не станет, но лучше все же иметь как можно больше военных кораблей для помощи соседям. И вообще, главное тут -- флот, а не армия. Тех двух легионов, что у вас есть вначале, вполне может хватить на все нужды.

Желательно в этой миссии накопить побольше денег в личной казне, поскольку в следующей вам они очень и очень пригодятся.

Миссия пятая. Actium

1. Население – 1000.
2. Королевство – 50.

В этой миссии главное не добиться требуемых рейтингов (задолго до конца миссии вы их перекроете), а отбить мощную атаку неприятеля, которая последует ближе к концу миссии (то есть, выиграть эту самую битву при Акцие). Ну а для этого нужно построить большой военный флот.

Впрочем, вопреки исторической правде, одним флотом тут не обойтись. Дело в том, что на карте имеется всего шесть или семь мест, где можно возвести причалы для военных кораблей, ну а этого количества для отражения вторжения никак не хватит. Так что будьте готовы построить максимальное количество фортов (два легиона опять перейдут из предыдущей миссии).

Из-за больших ограничений на доступные постройки, дома тут можно поднять только до пятого уровня, поэтому их понадобится много (не меньше сорока--пятидесяти). Зато не приходится заботиться об уровне привлекательности местности, так что можно смело строить по одну сторону дороги жилые кварталы, а по другую -- производственные предприятия.

В качестве источников пропитания возможна охота и рыбная ловля, причем лучше сначала заняться охотой, а рыболовные пристани построить попозже. Добывать можно только дерево, но зато добывать его можно много. Дерево понадобится для строительства кораблей и для экспорта; собственно говоря, торговля деревом будет единственным источником доходов в этой миссии (поскольку нельзя строить дворец, даже сбор налогов тут недоступен). Если в прошлой миссии вы накопили большое личное богатство, постройте свой дом и передайте деньги городу.

Импортировать тут нужно медь, без производства оружия и строительства пехотных фортов выиграть тут сложно. Желательно иметь и академию для тренировки войск.

Где-то в середине миссии от вас потребуют большое количество меди, желательно удовлетворить это требование, поскольку взамен вы получите приличную партию оружия. Еще от вас будут требовать дерево и рыбу, и эти требования лучше выполнять.

Атаки неприятеля обычно начинаются за пятнадцать месяцев до конца миссии (она идет на время). Враги приплывают с северо-запада, а высаживать десант предпочитают возле северного мыса. Если у вас хватит времени, постройте там стены, они хоть ненадолго задержат врагов.

Битва разбивается на две фазы -- морскую и наземную. Морскую лучше проводить у северного берега острова, ну а наземную -- где получится. Всего будет две волны вторжения. Первую можно отразить морскими силами, только сосредоточьтесь на уничтожении транспортов с солдатами. Два корабля лучше оставить в резерве, тогда вы сможете уничтожить, по крайней мере, половину транспортов второй волны.

Если врагу все же удастся высадиться, постарайтесь, чтобы он не смог уничтожить жилые кварталы. Дело в том, что до конца миссии новые иммигранты появиться не успеют. Поэтому лучше застраивать оконечность полуострова производственными зданиями, а жилые кварталы разместить ближе к его основанию.

▲

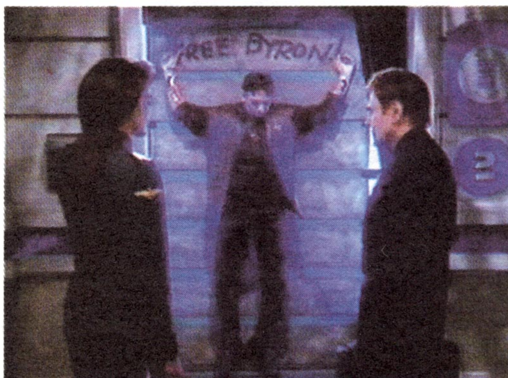
Юлия Налбандян

BABILON 5

Сериал в цитатах









В любом эпизоде сериала зрителю предоставляется широкий выбор “деятельности”: можно следить за сюжетом, за бурно и динамично развивающимися событиями; можно анализировать технические детали, оценивать искусную работу художника и операторов... Впрочем, главная отличительная (и привлекательная!) особенность “Вавилона-5” - его богатая философская подоплека, насыщенность фильма качественными, профессиональными диалогами и монологами, дающими немало пищи для ума. Герои говорят отнюдь не потому, что фильм без слов перестает привлекать зрителей. Стражинский вкладывает в их уста мысли, которые он хочет донести до живущих на земле, использует текст как великолепный выразительный материал. При этом идеи Стражинского - отнюдь не аксиомы, чаще всего он только ставит вопросы, вовлекая в их активное обсуждение как своих героев, так и зрителей. Вот два разных по замыслу эпизода: “Как Феникс из пепла”, бурный, насыщенный активными действиями, и “День мертвых” - преимущественно “разговорный”.

“Как феникс из пепла”

Я сделала то, что было необходимо.
Но это не всегда то же самое, что поступить правильно.
Лора, “Цена милосердия”

Зрителю приходится одновременно следить за драматичнейшей борьбой со взбунтовавшимися телепатами и за острейшим психологическим противостоянием Бестера и Байрона, монологи и диалоги которых играют решающую роль. Мы узнаем о значении Бестера в судьбе Байрона (“он обучал меня, чтобы сделать похожим на себя”) и о причинах разрыва, слышим, как обосновывает Бестер свою главную задачу “вернуть заблудших детей”, подкорректировать их образ мыслей” (и наблюдаем, как он пытается ее решить)...

Весьма зловеще звучит программное заявление Бестера - “Наша задача - защищать нормалов от беглых телепатов. Возможно, теперь вы поймете, что мы необходимы. Каждая раса, имеющая телепатов, должна найти способ контролировать их, неважно какой: с помощью законов религии наркотиков или концентрационных лагерей”. Действительно, замените “телепатов” на “инакомыслящих” - и перед нами хорошо знакомая программа действий, о последствиях реализации которой мы знаем немало. И Стражинский еще раз обращает внимание на ее опасность.

Завершается же “телепато-философская линия” этого эпизода весьма примечательным разговором:











Шеридан: Вы удовлетворены, мистер Бестер?

Бестер: Нет, вовсе нет. Я не понимаю этого. Несмотря на все обстоятельства, я всегда думал, что мы на одной стороне. Просто было нужно, чтобы кто-нибудь объяснил им это... чтобы они поняли, кто их настоящий враг.

Шеридан: А это мы, нормалы.

Бестер: Мы не должны были сражаться друг с другом, не должны. Не понимаю... правда... не понимаю...

Впервые видим мы растерянного Бестера - а в дополнение получаем мину замедленного действия, которая неминуемо взорвется - в следующих сериях, в трилогии о Пси-корпусе...

Глядя же на Шеридана (да и просто наблюдая за происходящим), невольно вспоминаешь диалог из "Странных отношений", безнадежно испорченный ТВ6:

Шеридан: Я оказался в паутине собственных благих намерений.

Локли: Знаете, сэр, ими вымощена дорога в ад.

Шеридан: Я знаю... Но почему же она проходит через мой кабинет?

Да, в "Фениксе" расплачиваться за принятые решения приходится всем – и Шеридану, и Байрону, и Лите, и Бестеру, и Гарибальди... Изо всех сил старается Президент справиться с последствиями обещания, данного Байрону, пытается быть твердым – "политика Межзвездного Альянса на этой станции не подразумевает торговли с террористами"... Но ведь у них в руках не просто заложник. И правильная вроде бы позиция Шеридана вызывает непонимание. Вдруг приходят на ум слова президента из эпизода "Без компромиссов": "Если так называемые лидеры будут ходить по тем же улицам, что и люди, которые их избрали.... а не прятаться за стеклом, сталью и телохранителями, может, они принесут больше пользы обществу?". Пусть это спорно - но почему-то хочется, чтобы был Шеридан таким же решительным и сейчас, предпочитая рисковать собой, а не другом. Скажем, предложив в заложники себя. Или хотя бы подумав об этом...

На редкость мало в эпизоде ситуаций, позволяющих улыбнуться. Сарказм Бестера выглядит пугающим, а иронично-точная фраза Шеридана ("Есть только одна вещь пострашнее шумного мистера Гарибальди. Это молчащий Гарибальди") становится лишь прелюдией к драматичнейшему (и мастерски выстроенному Стражинским!) диалогу между Майклом и Бестером. Обращает на себя внимание последний выпад телепата: "Вы заблокированы на подобные действия, однако ваш гнев я не трогал. Назовите это... контрапунктом... трагической иронией". А почему не штрихом к портрету Бестера?

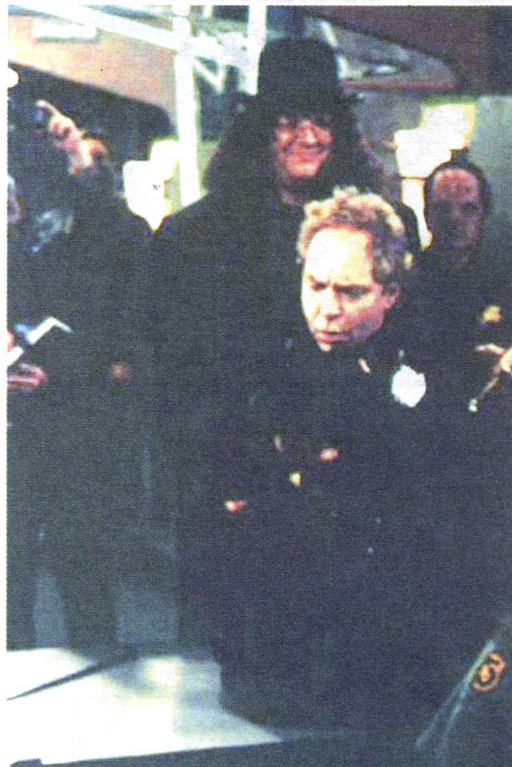
И все же Стражинский не был бы собой, если бы не внес в трагический сюжет капельку оптимизма. "Мы не можем не надеяться на что-то лучшее, что-то более благородное", - заметит Байрон, принимая свое трагическое решение. А мы вспомним слова Г'Кара, сказанные в эпизоде "За'ха'дум": "Куда страшнее смерти плоти - гибель надежды... смерть мечты. И сдаться этой угрозе мы не можем никогда. Будущее - вокруг нас. Затаившееся в мгновениях ожидания, чтобы быть рожденным в миг откровения. Никому не ведом образ грядущего, или же то, что это грядущее принесет нам. Мы лишь знаем....что оно всегда рождается.... в муках..."

"День мертвых"

Сегодня мертвые возвращаются.
Бракири, "День мертвых"

"Юмор - это истинно универсальный элемент, как водород" - слова Шеридана вполне могут стать эпиграфом к эпизоду, в котором Стражинский, в полной мере используя диалоги героев, через трагикомические ситуации заставляет нас снова и снова задумываться - о смысле жизни, о неслучайности "случайных" встреч, об ответственности за тех, кто оказался рядом с нами. Он настраивает на это уже в начале, вкладывая в уста бракири пожелание - "Пусть же этой ночью комета принесет вам мудрость".

Говорить о юмористической составляющей, связанной с прибытием на Вавилон 5 великих комиков Рибо и Зути, сложно - прежде всего потому, что Стражинский вновь и вновь играет словами, ассоциациями, интонациями, темпераментами персонажей - на бумагу это не перенести. Впрочем, нельзя не обратить внимания на слова Деленн о минбарском юморе, который "основывается не на физической опасности, смущении или неприязни, как человеческий, а скорее на неудачной попытке достигнуть эмоционального или духовного возвышения" - более чем справедливый упрек!



А вот если подумать об открытиях эпизода...

Кто мог в 2258 году предугадать фразу, произнесенную Лондо в 2262-м и адресованную "восставшей из мертвых" Адире - "Я убил человека, убившего тебя, ты знаешь? Но это не вернуло тебя. Я должен стать императором, я спаситель своего народа, но я отдал бы все это за то, чтобы ты вернулась, чтобы быть рядом с тобой..."?

Кто ожидал узнать шокирующие подробности из прежней жизни капитана Локли?

Кто из поклонников эпизода "Десант", симпатизирующих отважной Доджер, предполагал услышать из ее уст грустные слова об "истосковавшейся по любви рыжей девчушке, которая исчезнет утром, и которую больше никто не увидит"?

И кого не поразили диалоги Ленньера и Мордена? Пожалуй, это одна из самых ярких сюжетных линий. "Агент Теней" вспоминает свое прошлое ("Оглядываясь назад, я думаю, что лишь пытался сделать людей счастливыми. В любом случае теперь все это лишь история, и я заплатил за все мои преступления, не так ли?"), предупреждает нас об опасности поспешных выводов и приклеенных намертво ярлыков ("Дайте собаке плохую кличку, и с ней все кончено"), и, наконец, пытается заглянуть в будущее (честно предупреждая - "я пророчествую, а не изрекаю истины"). "Никому не следует желать разговора с мертвыми," - любопытная оговорка, не правда ли? "За мудростью не приходят к мертвым... Моя голова отрезана от тела. Даже сейчас она насажена на шест, что стоит рядом с императорским дворцом. Птицы вырывают мои волосы, чтобы делать гнезда. Черви едят мою плоть, а ты хочешь мудрости?"



Стражинский устами Мордена буквально сбивает с ног и Ленньера, и зрителей, и завершает разговор очередной саркастической тирадой: "Вспоминай обо мне, Ленньер, как о краткой электромагнитной аномалии, что рассказала тебе правду для твоего же блага". Мы же вынуждены снова и снова размышлять о "благе" предсказаний, вспоминать веретено и спящую красавицу и повторять слова Деленн из "Церемоний света и тьмы": "пророчества – дурной проводник в будущее. Ты понимаешь их лишь тогда, когда все произойдет".

Каждый из диалогов эпизода претендует на звание "лучшего". Однако острее всего, вероятно, звучит обсуждение решения Рибо и Зути стать политиками:



Рибо: ...никто не воспринимает всерьез комедиантов.

Деленн: Разве это не противоречие?

Рибо: Нет. Мы смешно говорим серьезные вещи, но когда доходит дело до шутки, люди перестают слушать. Вот заседания Сената - это настоящая комедия. Они делают одну идиотскую вещь следом за другой, но все их слушают, потому что они говорят серьезно. Не знаю, покидаем ли мы сцену ради школы клоунов, но вот все, что мне известно, - комедианты ничего не значат.

Шеридан: Ну что ж, если вы ничего не значите, то и все остальное неважно. Я хочу сказать, что единственная причина существования политики заключается в том, чтобы обеспечивать свободу людей смеяться.

Деленн: И любить.

К концу эпизода мудростью, похоже, проникаются все. Срывает маску, становясь трагической фигурой, Зоя - гостья Локли. Сама капитан осознает, "что нам нужны тайны, хоть ненадолго" (опять перекличка с Деленн!). Замирает Шеридан, осмысливая фразу Коша: "Когда наступит долгая ночь, вернись к Концу Начал"...

А подведет итог, естественно, Г'Кар: "Те, кто оказались в пределах зоны бракири прошлой ночью,... они кажутся глубже. Умиротворенными".



БУКА®
BUKA ENTERTAINMENT

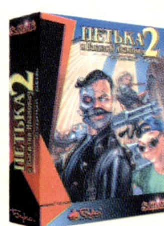
Навигатор Игрового Мира совместно с компанией "БУКА" предоставляет уникальную возможность приобрести по почте новинки рынка компьютерных игр и проверенные временем хиты.

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА


ВАНГЕРЫ (1 CD; action/adventure)
Цена:
Box 330 руб. **Код 109**


Волшебный Сундук (1 CD; игры для детей)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 110**

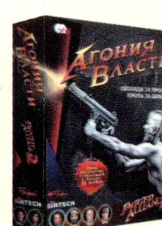

Русская Рулетка 2 (1 CD; 3D action/симулятор)
Цена:
Box 270 руб. **Код 125**
Jewel 80 руб. **Код 126**

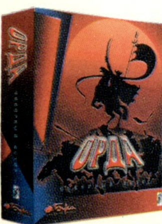

Петька и ВИЧ 2 : Судный день (1 CD; квест)
Цена:
Box 270 руб. **Код 123**
Jewel 80 руб. **Код 124**

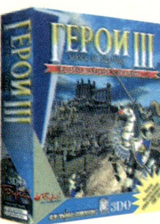

Петька и ВИЧ спасают Галактику (3 CD; квест)
Цена:
Box 330 руб. **Код 121**
Jewel 240 руб. **Код 122**

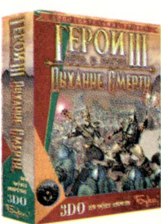

Незнайкина Грамота (1 CD; обучающая для детей)
Цена:
Box 330 руб. **Код 117**
Jewel 80 руб. **Код 118**


Меч и Магия 8 (2 CD RPG)
Цена:
Box 330 руб. **Код 131**
Jewel 160 руб. **Код 138**


Jagged Alliance 2: Агония Власти (2 CD; стратегия/RPG)
Цена:
Box 330 руб. **Код 102**
Jewel 160 руб. **Код 103**


Орда: Северный ветер (1 CD; стратегия)
Цена:
Box 270 руб. **Код 119**
Jewel 80 руб. **Код 120**


Герои Меча и Магии 3 (1 CD; стратегия)
Цена:
Box 330 руб. **Код 111**
Jewel 80 руб. **Код 112**

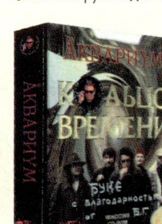

Герои Меча и Магии 3:Дыхание Смерти (1 CD; стратегия)
Цена:
Box 150 руб. **Код 113**
Jewel 80 руб. **Код 114**


GTA2 : Беспредел (1 CD; action/гонки)
Цена:
Box 330 руб. **Код 100**
Jewel 80 руб. **Код 101**


Громада (1 CD; Аркада)
Цена:
Box 270 руб. **Код 115**
Jewel 80 руб. **Код 116**


Фланкер 2.0 (1 CD; симулятор)
Цена:
Box 330 руб. **Код 127**
Jewel 80 руб. **Код 128**


Бременские Музыканты (1 CD; квест)
Цена:
Box 270 руб. **Код 107**
Jewel 80 руб. **Код 108**


АКВАРИУМ: "КОЛЬЦО ВРЕМЕНИ" (2 CD; мультимедия)
Цена:
Box 270 руб. **Код 104**


Штырлиц (1 CD; квест)
Цена:
Box 270 руб. **Код 129**
Jewel 80 руб. **Код 130**


Аэропорт (1 CD; экономическая стратегия)
Цена:
Box 330 руб. **Код 105**
Jewel 80 руб. **Код 106**


Вояки (1 CD; Аркада)
Цена:
Box 330 руб. **Код 132**
Jewel 80 руб. **Код 133**


Крестоносцы Меча и Магии (1 CD;Action/RPG)
Цена:
Box 200 руб. **Код 134**
Jewel 80 руб. **Код 135**


Рыцари поднебесья (1 CD;Action)
Цена:
Box 270 руб. **Код 136**
Jewel 80 руб. **Код 137**


Игровая матрица (1 CD;Сборник)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 139**

Варианты приобретения игр (только на территории РФ):

Вариант №1. Оплата.
Оплатить в ближайшем отделении Сбербанка РФ стоимость заказа. Реквизиты получателя:

ИНН ***7703205156*** *ООО "Навигатор Паблишинг" Расчетный счет №****40702810300062967801*** *в КБ "Содбизнесбанк" г. Москва, кор. счет* ***30101810500000000662*** *БИК* ***044525662***

Заполнить бланк заказа, обязательно указать:

Бланк заказа

1. Индекс, адрес, Ф.И.О. получателя

2. Код товара	*Наименование товара*	*Количество*	*Цена*	*Сумма*

3. Общая сумма заказа
4. Тип доставки

В бланке заказа укажите ***различные варианты*** для *оперативной связи* с вами (телефон, E-mail).

Бланк заказа вместе с копией платежного документа выслать обычным или заказным письмом по адресу: 123182 г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор Игрового Мира". Для более оперативного выполнения заказа указанные документы можно выслать по E-mail на navigat@aha.ru.

Вариант №2. Наложенный платеж.
Заполните бланк заказа по образцу "вариант №1", при этом цена заказа увеличивается на 20%, в бланке заказа укажите тип доставки (*наложенный платеж или оплата*).
Пример: Герои Меча и Магии 3 Jewel будет стоить при заказе по "*вариант 1*" **80** руб. По "*варианту 2*" **96** руб.

Примечание: *жители регионов, в которые доставка почты осуществляется авиацией (например - Карякский, Ненецкий, Таймырский, Чукотский, Эвенский автономные округа, Магаданская область и некоторые другие, доставка в которые осуществляется авиа сезонно) могут воспользоваться только первым вариантом рассылки. Способ доставки в ваш регион вы можете узнать на ближайшей почте.*

Если стоимость заказа превышает 300 рублей, оплата производится по ***"варианту 1"***

Срок выполнения заказа 10 дней с момента поступления оплаты на расчетный счет и получения копии платежного документа при ***"варианте 1"*** *или при получении заявки при* ***"варианте 2"****.*

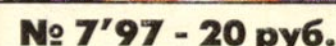
Справки по телефону: (095)190-9768.

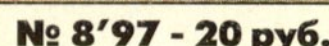


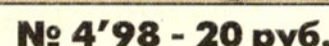
- **Honda Мотокросс. Гран-при (1 CD гонки)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 200**
- **Атлантида 2 (4CD квест)**
Цена:
Jewel 300 руб. **Код 201**
- **Братья Пилоты 1 (1CD квест)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 202**
- **Братья Пилоты 2 (1CD квест)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 203**
- **Война и Мир (1CD стратегия)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 204**
- **Горький 17 (1CD RPG/Стратегия)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 205**
- **Горький 18 : Мужская работа (1CD RPG/Стратегия)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 206**
- **Дальнобойщики: Путь к победе (2 CD гонки)**
Цена:
Jewel 160 руб. **Код 207**
- **Дача кота Леопольда (1CD квест)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 208**
- **Затерянный мир (1CD стратегия)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 209**
- **Киллер Танк (1CD action)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 210**
- **Князь : Легенды лесной страны (1CD RPG)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 211**
- **Не тормози (1 CD гонки)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 212**
- **Огнем и Мечем (1CD стратегия)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 213**
- **Фауст (4CD квест)**
Цена:
Jewel 300 руб. **Код 214**
- **Футбол 2000 (1CD футбол)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 215**
- **Чикаго, 1932: Дон Капоне (1CD стратегия)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 216**
- **Ярость.Восстание на Кронусе (1CD action)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 217**
- **Дьявол-Шоу (1CD action)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 218**
- **Разорванное небо. К-52 против Команча (1CD action)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 219**
- **Машина времени (2CD action)**
Цена:
Jewel160 руб. **Код 220**
- **Земля 2150 (2CD стратегия)**
Цена:
Jewel160 руб. **Код 221**

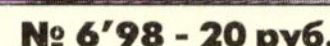
Уважаемые читатели!
У вас есть уникальная возможность приобрести указанные выпуски “Навигатора Игрового Мира”, а также “Энциклопедию Компьютерных Игр. Выпуск 2, 3.” и спецвыпуск “Might & Magic”.

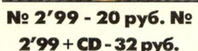
НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

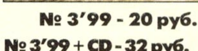

№ 7’97 - 20 руб.

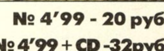

№ 8’97 - 20 руб.

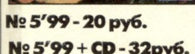

№ 4’98 - 20 руб.

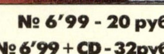

№ 6’98 - 20 руб.

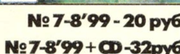

№ 2’99 - 20 руб. № 2’99 + CD - 32 руб.

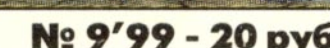

№ 3’99 - 20 руб.
№ 3’99 + CD - 32 руб.


№ 4’99 - 20 руб.
№ 4’99 + CD -32руб.

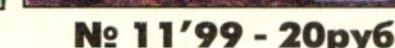

№ 5’99 - 20 руб.
№ 5’99 + CD - 32руб.


№ 6’99 - 20 руб.
№ 6’99 + CD - 32руб.

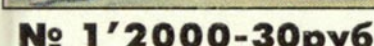

№ 7-8’99 - 20 руб.
№ 7-8’99 + CD -32руб.

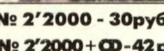

№ 9’99 - 20 руб.

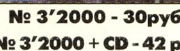

№ 10’99 - 20 руб.

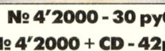

№ 11’99 - 20руб.

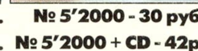

№ 12’99 - 30 руб.
№ 12’99 + CD -42р.

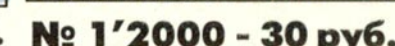

№ 1’2000-30руб.

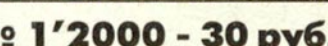

№ 2’2000 - 30руб.
№ 2’2000 + CD -42р.


№ 3’2000 - 30руб.
№ 3’2000 + CD - 42 р.

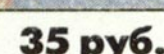

№ 4’2000 - 30 руб.
№ 4’2000 + CD - 42р.

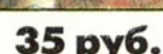

№ 5’2000 - 30 руб.
№ 5’2000 + CD - 42р.

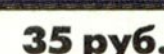

№ 1’2000 - 30 руб.


№ 1’2000 - 30 руб.


20 руб.


35 руб.


35 руб.


35 руб.

Предыдущие выпуски журнала можно приобрести в магазине
A2000
т.:194-3206

Для этого нужно сделать заказ:
- по почте, отправив письмо по адресу:
123182, Москва-182, а/я 2;
- или по электронной почте
navigat@aha.ru.
В письме укажите, какие номера вам нужны, адрес, по которому их нужно отослать, а также общую сумму заказа.
Доставка – по почте, наложенным платежом.
В заявке обязательно укажите почтовый индекс и Ф.И.О.

